videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
15 MAGGIO 1992
ANNO V N. 9
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000



MS-DOS
GAME BOY
ATARI
LYNX
MEGADRIVE
SEGA
PC Engine





IN QUESTO NUMERO LA SOLUZIONE DI:
STAR TREK - KNIGHTMARE - OPERATION STEALTH - BERMUDA PROJECT - MYSTERE



Direttore: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lisio, Manuela Sandri, Roberto Sandri -**Inviato dall'estero:** Anthony Remedios Fotografia: Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** DTP Videowrite / Computer World & Videogame Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397** Fax tel. **02/93502770** - Direzione: V.le Espinasse 6 20156 Milano - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) - Direttore responsabile Giuseppe Biselli - Iscrizione al tribunale di Milano n° 185 del 21.03.92 - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70%- **Stampa Pellicole:** DTP Videowrite srl Milano - Elaborazione Prepress effettuata con **QUADRISCAN** by **PIAZZAXILO** (BO) In copertina: **TOP WRESTLING by Genias**

In questo numero:

No, no, no, così proprio non va!!! Ma dico, siete forse sordi? Abbiamo pubblicato le nostre foto (meravigliose, eh?!), ma da qualche tempo non ne riceviamo più in redazione!!!!! Il volume di corrispondenza indirizzataci è in continuo aumento (glub! stiamo affogando fra francobolli e carta intestata!), ma di foto nemmeno l'ombra! Volete rinunciare alla gloria e alla popolarità? Affari vostri, ma sapete cosa perdete?!?! Facezie a parte (sì, però se non ci mandate le vostre foto, le nostre prossime istantanee le ricaveremo dal giornalino di Beautiful, BLEAHHHHH! Io voglio moolto bene a VG&CW!!), eccoci qui a parlare, come al solito in anteprima assoluta, di WHERE IN TIME IS CARMEN SAN DIEGO? nientepopodimeno che per il Sega Megadrive e di STORM MASTER, l'ultimissimo giocone firmato Silmarils. In occasione del recentissimo ETCS di Londra le novità continuano ad abbondare con un frenetico turn over: fortuna vuole che VG&CW ve le presenti sempre in anteprima, senza sparare voti a caso, senza nemmeno vedere i programmi, come fanno molti altri simpatici personaggi!!!

Un'altra novità: abbiamo aggiunto un **nuovo sistema di classificazione e giudizio** per le recensioni dei videogiochi trattati su VG&CW. Oltre ai classici punteggi di giocabilità, sonoro e grafica, abbiamo pensato bene di aggiungere un valore relativo al rapporto qualità-prezzo; tale votazione viene espressa in base alle prime tre lettere dell'alfabeto, **A, B e C,** in ordine decrescente. Un rapporto **Q/P** con la lettera A significherà dunque il massimo della classificazione in base al costo del prodotto e a quello che ci viene offerto. Chiaro, no?


Rocky Louis, direttore incontrastato (!?) della gabbia di matti di VG&CW, fa le 4 di notte per farvi trovare la rivista in edicola! Dorme con il pupazzo del Gabibbo vicino, gioca a pallone meglio di Gullit e ogni tanto arriva in ufficio con il "colpo della strega"!


Alex è il Capo Redattore e su questo proprio non ci piove. Ama alla follia software, hardware e merendine al cioccolato e spesso affoga nel mare di scartoffie perennemente appollaiate sul suo workbench!


Mirko Master Un nome, una storia, un mito (come direbbe Gianni Minà!). Lo conoscete ormai tutti, dall'Alpe alle piramidi e dal Chaos Strikes Back a Hero's Quest. E' lui il più amato ed invidiato risolutore di adventure.


Mauro Pagani è l'espertone più espertone che c'è in fatto di giochi di simulazione e wargame. E' ipercritico all'ennesima potenza e ci costringe a imbottirci di Valium per decidere i colori da mettere in copertina. Ah, dimenticavo, ha la barba!


Massimo gioca dalla mattina alla sera con qualsiasi tipo di console gli capiti a tiro. Pare che a letto conservi gelosamente un Game Boy sotto il cuscino e che abbia imparato il russo solo per chiacchierare con gli autori di Tetris e Hatris!


Manuela è un'altra perla del gruppo: bastano i suoi occhioni verde-azzurro ed i suoi riccioli d'oro a la Bo Derek per portare il sole in redazione ogni mattina (mi ha pagato per farmi dire ciò, non fateci caso!).


Roberto assomiglia sempre a Zucchero, ha sposato Manuela (quindi occhio alle proposte: egli MENA!!!!), e passa notte e dì con il suo Picci. Altro imbattibile risolutore di adventure è a disposizione per qualsiasi quesito.


Alex 2 la Vendetta (di cognome fa Cantisani!) è un vero divoratore di RPG. Si è beccato una bella medaglia al valore per aver terminato Wizardry VI. E' pronto a svelarvi anche i più arcani segreti di qualsiasi gioco di Ruolo.


Pierfranco Merenda (nonhaniente a che fare con quella del Capo Redattore) è l'ennesima nuova acquisizione di VG&CW. Parla, legge e gioca da giapponese..., è il Dio in terra di PC Engine e Megadrive: vi basta?!?!


Mirko Cavalloni, alias "il fratello Bello di "Galla" (chi vuole intendere intenda...) è il fido scudiero di Alex Cantisani (tanto di RPG medievali si sta parlando, no?!). Non disdegna comunque i flight simulator e le "simulazioni" di volo... dal motorino!!!

ANTEPRIME IN DIRETTA

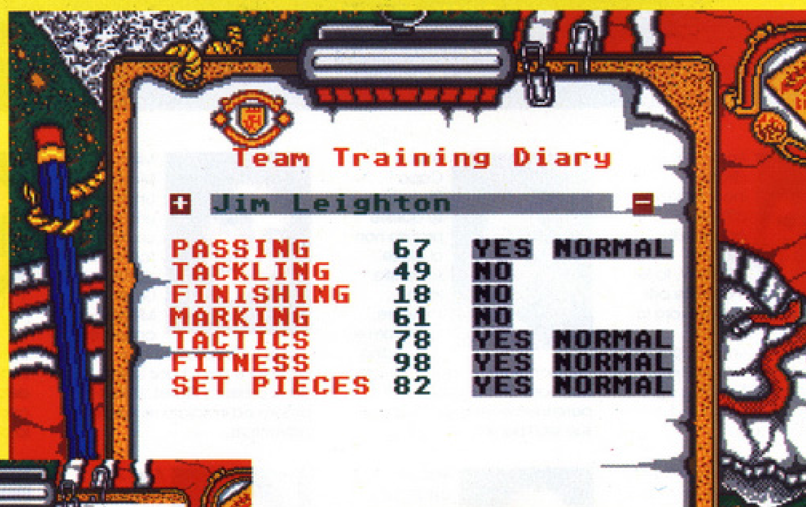


CARMEN, LA MISTERIOSA

Carmen San Diego, mitico personaggio del detective-game più famoso nel mondo, creato dall'inarrestabile immaginazione Broderbund, ritorna sui nostri schermi con due novissime produzioni. La prima è l'omonima conversione per il SEGA MEGADRIVE (andatevi a leggere la recensione in esclusiva proprio su questo numero), mentre la seconda risponde alla versione DE LUXE del capostipite di questo genere di videogiochi. WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO? DE LUXE EDITION arriva perciò a strabiliare tutti gli utenti PC, con grafica VGA ad alta risoluzione, suoni e commenti vocali digitalizzati ed un'interfaccia utente tutta nuova e futuristica, ancor più invitante e coinvolgente delle precedenti. Ricordiamo, per i più disattenti, che esistono in commercio già quattro episodi della fortunata serie e che questa versione DE LUXE sarà presto distribuita anche nel nostro paese, probabilmente ad opera di C.T.O. Per ulteriori informazioni telefonate a questo numero: 051 / 753133.

SOCCER SUPREMO

La KRYSALIS, importata e distribuita ufficialmente da SOFTEL, ha recentemente pubblicato la conversione del fortunatissimo MANCHESTER UNITED EUROPE per IBM PC e Compatibili; il famoso strategy-arcade calcistico sfrutta appieno grafica VGA a 256 colori e l'eventuale presenza di una music card Ad LIB o SOUND BLASTER. Stupenda dunque la fase manageriale di questo mitico videogioco che sposa, al fine, una simulazione arcade di tutto rispetto, con scrolling omnidirezionale e gestione joystick eccellente. MANCHESTER UNITED EUROPE è già disponibile nei migliori negozi.





ANTEPRIME IN DIRETTA

IL PARACADUTE LORICIELS



No, non si tratta di fallimento o di problemi finanziari, ma semplicemente del nuovo, originalissimo soggetto che la software house di BABY JO, TENNIS CUP e QUADREL ha voluto sviluppare in un ennesimo videogame. PARAGLIDING è infatti una simulazione arcade di quello scellerato e rompicollo sport, altresì tradotto, dalle nostre parti, come Parapendio. Non ci sarà tuttavia il rischio di spaccarsi ossa o di farsi male in modo particolarmente brutale, ma semplicemente la possibilità di rivivere tutta l'emozione di un tuffo con il paracadute da un canyon (a la Wile E. Coyote!!!), comodamente sprofondati nella poltrona di casa vostra. PARAGLIDING è già disponibile in Italia per AMIGA e IBM PC, distribuito in esclusiva da SOFTEL.

AMIGA ACTION REPLAY CLUB

Nato da qualche settimana, sta già riscuotendo un vasto successo di pubblico in tutt'Italia. Stiamo parlando dell'AMIGA ACTION REPLAY CLUB di Spinea (VE) che, proprio in questo numero, vi offre due interessanti immagini (che non vedrete probabilmente mai se giocate da soli!!!) di POWERMONGER WWI EDITION e di PINBALL DREAMS (ce la fate a battere questi punteggi?!?!). Vi ricordiamo che per l'iscrizione e tutte le informazioni relative all'AMIGA ACTION REPLAY CLUB potete scrivere a: LOZAR MARINA, VIA DESENZANO 2/9, 30038 SPINEA (VE).

1° CAMPIONATO ITALIANO DI HOLO-SQUASH VIDEOGAME

Partecipare è molto semplice:
1: acquistare una confezione originale del gioco per Amiga.
2: disputare l'opzione 1 giocatore VS CPU.
3: quando avrete raggiunto un punteggio che vi sembra ottimale fotografare il video con un'istantanea.
4: nella foto deve essere ben visibile il punteggio e la confezione originale del gioco.
5: spedire entro il 30 novembre 1992 (indicando sulla busta i vostri dati ed il telefono) a: LINDASOFT VIA PINDEMONTE 15, 20052 MONZA (MI).
Super premi ai primi tre classificati. Swatch da collezione e videocassette fino al 10° posto. Bellissime magliette ai primi venti piazzati! I risultati verranno pubblicati sulle riviste italiane di videogiochi.

P.S.: Non usate, ovviamente, i nomi già inseriti di default quando salvate il vostro punteggio. Astenetevi da trucchetti e videate punteggio fasulle o taroccate, perchè i possibili vincitori dovranno confermare l'autenticità della loro impresa rispondendo ad un nostro precisissimo test anti-contraffazione!

TUTTE LE INFORMAZIONI SONO DISPONIBILI AL NUMERO: 039 - 835052 (Ore Serali).

ATARI

POPULOUS II

ELECTRONIC ARTS

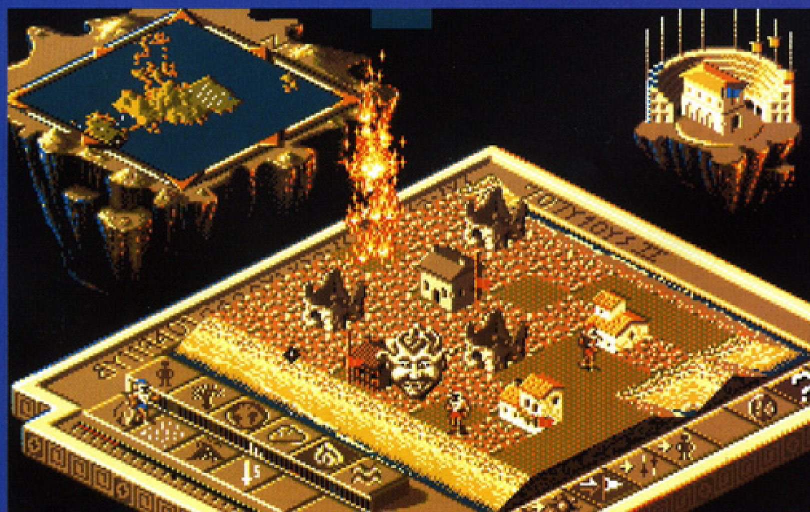
PREZZO: LIT. 69.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
98%
SONORO:
91%
GIOCABILITA':
99%
VAL. GLOBALE:
96%
Q/P = A

VG &CW YEP!

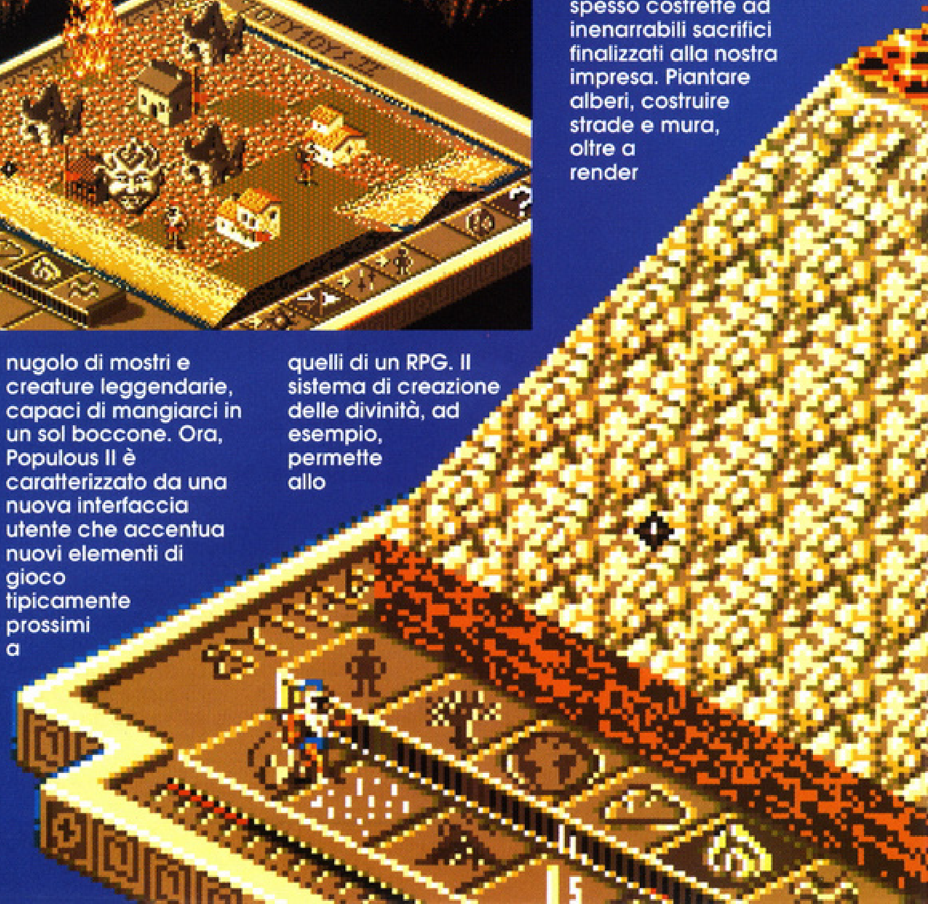
Trials Of The Olympian Gods, alias Populous II, è il gioco per eccellenza su home e personal computer, almeno per tutti coloro che cercano un sano, duraturo e stupendo divertimento intelligente "formato pixel". Un nuovo sistema di gestione, che sviluppa ulteriormente la già vincente interazione del primo prodotto, si affianca a 1000 nuovi teatri di battaglia, in compagnia di dei, semidei e mostri soprannaturali. Giocatelo!!!







Gli dei sono tornati, grazie all'Electronic Arts, al team di sviluppo Bullfrog, a Peter Molineux e alla incredibile vastità e complessità della nuova, entusiasmante versione del best seller incontrastato del 1989-90, appena approdata anche ai lidi italiani. Ribattezzato Trials Of The Olympian Gods, Populous II viene ambientato nell'antica Grecia mitologica dove il giocatore dovrà affrontare Giove ed altre trentadue potentissime divinità. Ci siamo infatti messi in lista per ottenere il dono dell'immortalità e per ottenerla dovremo provare di esserne degni, quali combattenti e guerrieri d'altissimo rango, senza macchia, paura ed esitazione alcuna. Ecco allora apparire sul fatidico terreno di gioco isometrico tridimensionale, le possenti figure di Nettuno, Apollo e Prometeo, accompagnate da un nugolo di mostri e creature leggendarie, capaci di mangiarci in un sol boccone. Ora, Populous II è caratterizzato da una nuova interfaccia utente che accentua nuovi elementi di gioco tipicamente prossimi a quelli di un RPG. Il sistema di creazione delle divinità, ad esempio, permette allo sfidante umano di stabilire la sua forza e la propria personalità ultraterrena, nonché il suo aspetto fisico esteriore. Allo stesso modo l'intelligenza artificiale del programma varierà a seconda dei tratti somatici impostati dal giocatore, mantenendo il livello di competizione e di sfida il più alto ed ostico possibile. Ad esempio, una divinità controllata dal computer reagirà diversamente ad un dio di fuoco e ad un dio di acqua. Il giocatore dovrà anche mantenere sempre felice il suo popolo, assicurandosi così la lealtà delle proprie genti, spinte in combattimento e spesso costrette ad inenarrabili sacrifici finalizzati alla nostra impresa. Piantare alberi, costruire strade e mura, oltre a render



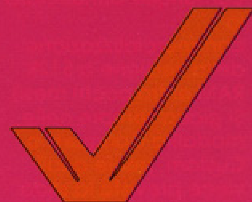


fertili i terreni, servirà infatti ad aumentare il classico valore di "manna", attraverso il quale ci sarà possibile affrontare avversari sempre più temibili e potenti. Tutto ciò significa che più calamità e disastri naturali, fra le altre cose, potranno venir attuati ed inflitti ai danni delle genti controllate dagli dei rivali (come Elena di Troia che con la sua bellezza spingerà in battaglia la propria stirpe alla stregua di Kamikaze!); ecco allora prender vita sullo schermo Atari ST una cornucopia di animazioni coloratissime e particolarmente dettagliate, relative a tifoni, Gorgoni impazzite, vulcani in eruzione, onde anomale, diluvi, fonti battesimali magiche (chiunque ci cada dentro verrà trasformato in nostro alleato), terremoti (con tanto di crepe e voragini nel terreno) epidemie, colonne di fuoco, tempeste e scariche di fulmini, che potranno risolvere più di una situazione di guerra, a nostro favore e in un batter d'occhio. In totale abbiamo ben trentadue calamità naturali fra cui scegliere, per far soffrire i nostri nemici (Ah!Ah!Ah!). Le frame d'animazione relative a questi, come ai tanti altri particolari del game, ammontano ad un totale che supera le 4500 unità, in una vera e propria apoteosi di dinamismo e realtà simulata. Ben 1000 sono i mondi da esplorare, su cui combattere ed affermare la nostra potenza cioè, sviluppati sull'intero utilizzo di 1 Megabyte di memoria di cui dovrà disporre il nostro computer. (è comunque annunciata la commercializzazione della versione a 512K RAM entro pochi mesi). Si gioca sempre nelle modalità Conquest o Custom, per le quali viene prevista la sfida vera e propria alle 32 divinità di Zeus o la "sagomazione" dell'environment di gioco secondo le nostre esigenze di guerrieri, combattenti ed esseri soprannaturali, nonchè relativamente ai livelli di difficoltà e al bilanciamento tra campagne e scontri armati ed opere di sviluppo urbanistico a la Sim City. Le differenze sostanziali rispetto alla prima versione sono facilmente evidenziabili in: maggior dinamicità delle animazioni, superiore dettaglio e definizione di ogni elemento, nonchè una ulteriore chiarezza di comandi e particolari di gioco che rendono ancor più immediato e gustoso l'approccio all'intero programma. Populous II è perciò ricco di azione, cose da fare e da pensare, icone da manipolare, personaggi da animare, ecc., ecc., il tutto confezionato in una veste audiovisiva decisamente superba che, ancora una volta, spinge verso le più alte vette del successo l'ultima fatica del team Bullfrog. Un gioco stupendo, longevo e incredibilmente accattivante e duraturo fino a quando... non uscirà la terza versione!!!









LEISURE SUIT LARRY 1

SIERRA

PREZZO: LIT. 89.900
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.

GRAFICA:
95%

SONORO:
84%

GIOCABILITA':
61%

VAL. GLOBALE:
80%

Q/P = C



Leisure Suit Larry, capostipite degli anti-eroi Sierra insieme al cugino fantascientifico Roger Wilco, approda, nel nuovo remake della prima adventure, anche sugli schermi Amiga, per la felicità di tutti gli avventurieri Commodore. Gaudio e tripudio si scontrano, ahimè, molto presto con la dura realtà dei fatti che, manco a dirlo



(era prevedibile), impone quasi indispensabilmente una ricca dotazione accessoria di hardware per potersi giocare comodamente questo prodotto. I quattro, compattatissimi dischi programma andrebbero preferbilmente installati su un hard disk e, dulcis in fundo (proprio come accade nei contemporanei Space Quest IV e Heart Of China), si dovrebbe installare un coprocessore-velocizzatore nella mother board di Amiga per sveltire una gestione dati/animazioni altrimenti obsoleta e lentissima. Superato questo notevole ostacolo, la vita di Larry, e soprattutto di voi amighisti supercarrozzati, diventerà tutta rose, fiori e divertimento sfegatato a rincorrere bionde, brune e more su e giù per la Lounge Lizard Land! La trama del gioco ripropone fedelmente, senza alcuna alterazione, lo stesso svolgimento del programma originario (apparso sul mercato più di cinque anni fa!); alla stessa, identica sequenza di mosse ed azioni, viene tuttavia sposata la rivoluzionaria interfaccia point'n'click Sierra che vi permette di manipolare oggetti e locazioni a piacere,





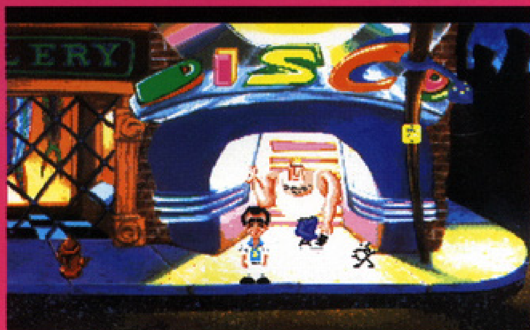
Larry, il primo, l'originale, irrestringibile ed imperscrutabile nerd dell'universo di starlette computerizzate, riappare anche su Amiga con una pessima traduzione della grafica/animazione VGA che tanto scalpore continua a procurare all'environment PC. Larry è nato single, cerca donne ed avventure, si ficca in mille guai nella sordida e chiassosa metropoli notturna, celia, scherza fa il giullare, ma tutto ciò non basta: meglio la versione per MS/DOS!



senza alcun ausilio della tastiera. Per scoprire il famoso anello con diamante sul bordo del lavandino, Larry dovrà allora cliccare con l'occhiolino su quest'ultimo e quindi raccogliere l'oggetto prezioso con il puntatore mouse tramutato in manina. Semplice, no?! Forse qualcuno potrebbe esclamare: "Un Corno!!!", perchè se non avete mai giocato questa avventura e non vi siete ordinati l'arretrato di VG&CW con la soluzione (come siamo perfidi, eh?!), dopo poche stanze sarete già, irrimediabilmente bloccati! Larry deve infatti trovare l'anima gemella con cui convolare... in una roboante vasca con idromassaggio con tanto di champagne a fiumi, ma prima di fare questo andrà incontro a mille peripezie in cui solo un classico nerd come lui poteva finire. Non è tutt'oro quello che luccica, perciò lasciate stare la biondona in discoteca: non è la donna giusta per voi, cercherà di bidonarvi con nozze fasulle dopo avervi scucito soldi, gioielli, fiori e cioccolatini (Yum!). Non manca poi la classica botta di fortuna al Casino dove, necessariamente, il nostro eroe dovrà guadagnare denaro a sufficienza per pagarsi i numerosi spostamenti in taxi e alcuni generi di consumo come, vino, preservativi, giornaletti sozzi e spray alla menta per l'alito!!!! Insomma, umorismo, puzzle, intrigo, atmosfera e scenografie cartoon si fondono in uno stupendo tutt'uno che, ahimè, su Amiga non brilla certo per dinamicità o realismo, infangandosi terribilmente in lentezza d'esecuzione mostruosa! Insomma, il gioco è bello, il computer su cui gira evidentemente no, dimostrandosi obsoleto e fuori target per questo tipo di adventure di altissima qualità.













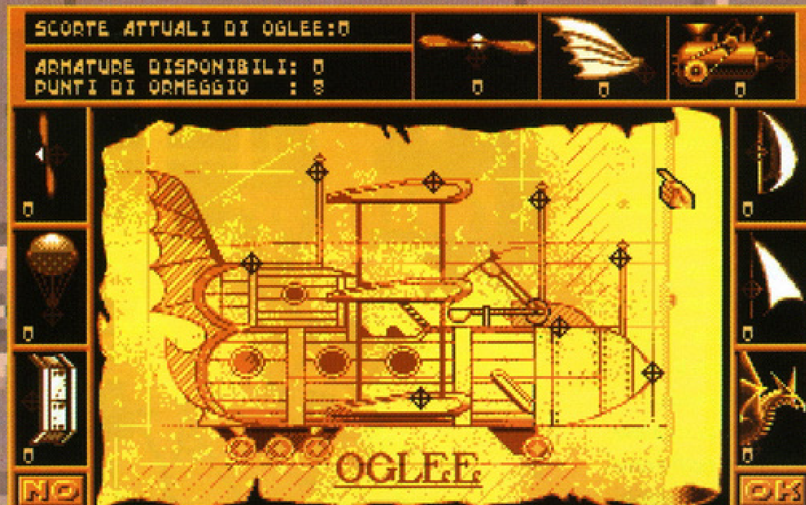
STORM MASTER

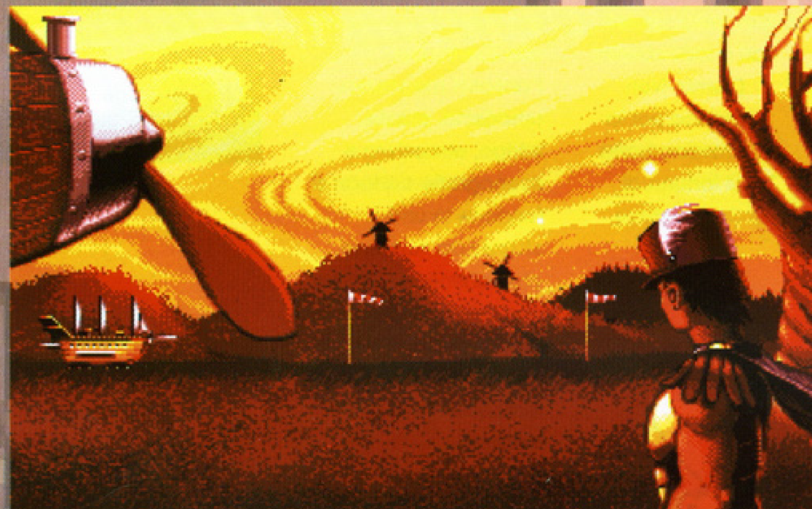
SILMARILS

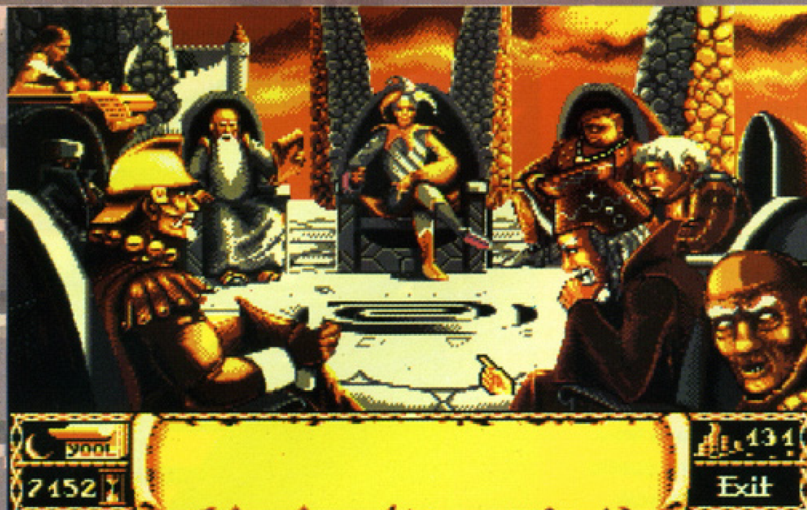
PREZZO: LIT. 49.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
90%
SONORO:
85%
GIOCABILITA':
80%
VAL. GLOBALE:
85%
Q/P=A

STORM MASTER è una buona simulazione, peccato per i colori scelti dagli autori che sono a dir poco strani. Il game si gestisce facilmente con il solo ausilio del mouse, anche se capire alcuni meccanismi di gioco in alcuni casi può risultare macchinoso. Il manuale è fatto abbastanza male, mancano troppe informazioni che sono basilari per un corretto utilizzo del programma. Sono stati forniti pochi esempi ed aiuti che invece, sono indispensabili per la perfetta gestione dell'avventura.

Eolia è una terra lontana, dove le forze del bene si contrappongono senza tregua a quelle del male, impersonate da un perfido individuo di nome Sharkaan. Un sicario ha appena assassinato il Grande Magister, voi siete stato chiamato per impersonarlo e per riportare il paese allo stadio primordiale di grandezza e di potere. Per riuscire in questa non indifferente impresa, dovrete studiare a fondo le leggi della natura che regolano questo lontano paese. Soprattutto, dovrete sfruttare la forza dei venti che spazzano costantemente la vostra terra. Un utilizzo accorto della loro potenza, attraverso l'Ecclesiaste (una specie di potente mago) potrà aumentare le vostre risorse e causare danni alle infrastrutture od alle armate dei nemici. Per controllare il territorio dovrete affidarvi anche ad una sezione appositamente creata, uomini addetti allo spionaggio e se necessario all'eliminazione fisica degli avversari. Come grande ministro dovrete gestire correttamente la cosa pubblica, aumentando la produzione di grano e di carne, indispensabile alla popolazione per crescere ed aumentare di numero. Dovrete impiantare delle infrastrutture, addette alla produzione di oggetti indispensabili per la creazione delle macchine volanti. Strane navi in grado di sfruttare la forza dei venti per spostarsi da una zona all'altra del territorio. Queste macchine, opportunamente armate, potranno diventare degli eccezionali veicoli da combattimento, necessari per portare la morte e la distruzione sulle città nemiche. Se avrete a bordo un cospicuo numero di fanti potrete saccheggiare i paesi avversari ed impossessarvi di una grande quantità di oro. Utilizzando i poteri conferiti ai vostri ministri dovrete rendere felice il popolo, dandogli abbastanza cibo e fornendo, saltuariamente, dei divertimenti, utilizzando i numerosi circhi e colossei sparsi sul territorio della provincia. Per potenziare l'esercito dovrete creare un grande











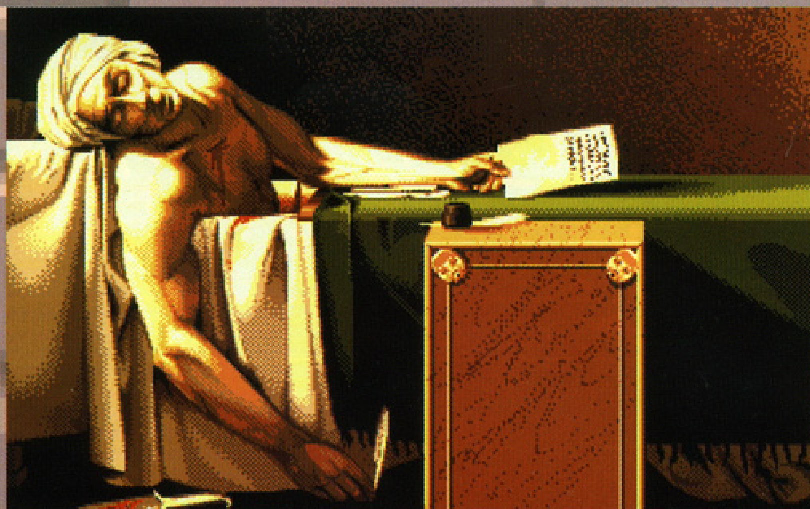
numero di navi da combattimento, che vi aiuteranno ad attaccare le forze aeree avversarie. Per fare ciò godrete dell'aiuto del Leonardo, ovvero il ministro delle scienze, che con i suoi collaboratori, divisi in vari centri di studio, vi metterà in condizione di fare volare navi di dimensioni sempre maggiori. Prima di mettere in produzione una nave questa deve essere collaudata, una volta che avrete apportato le modifiche che riterrete più opportune potrete soprintendere al volo di prova che alcune volte (purtroppo) si concluderà con la perdita del mezzo volante.

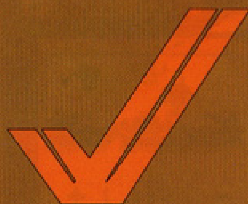
Per procurarvi il denaro necessario al buon funzionamento dello stato potrete aumentare le tasse ed intraprendere proficue



attività commerciali. Tutto ciò che viene fabbricato in sovrappiù potrà essere venduto al mercato della città. Quando iniziate una campagna militare siate sicuri di avere abbastanza denaro per portare a termine l'impresa, uno scarso apporto di risorse porterebbe alla catastrofe ed alla distrutta della flotta. Come vedete STORM MASTER è un simulazione eccezionale, ambientata in un lontano e strano mondo, dove la vittoria sarà a portata di mano di chi sfrutterà al meglio la potenza dei venti.

Consiglio: quando dovete salvare un gioco eseguite minuziosamente quanto vi viene detto dal programma, e prima di pigiare sul RETURN aspettate qualche secondo in modo che l'AMIGA si accorga dell'introduzione del disco. Se non seguirete questi consigli potreste correre il rischio che si blocchi tutto, come è capitato a noi più volte!





TOP WRESTLING

GENIAS

PREZZO: LIT. 49.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOFTEL
DISPONIBILE PRESSO: B.C.S.

GRAFICA:
94%

SONORO:
93%

GIOCABILITA':
98%

VAL. GLOBALE:
95%

Q/P = A

VG &CW YEP!

Siete rimasti particolarmente delusi dopo il bruttissimo wrestling targato Ocean e non vedete l'ora di trovare davvero dell'ottimo pane per i vostri denti? Top Wrestling è la risposta ai vostri quesiti, l'appagamento dei vostri desideri, la stupenda emozione di gioco che da tempo cercavate (spesso oltremanica). Grafica, animazioni, tantissimi colpi, tornei, sfida multiple e una carica di divertimento inestinguibile si fondono in un tutt'uno altamente esplosivo da maneggiare con moltissima cura. Non perdetelo!!!







Mi dolgono ancora i muscoli, il sudore imperla la mia fronte, le gambe urlano di dolore ed tutti i miei nervi sono avviluppati in un tesissimo tutt'uno che a fatica mi permetterà di riposare tranquillamente per qualche ora. Ritorno dalla Parigi-Dakar? Ho appena recuperato il gioello del Nilo? Ho passato un fine settimana con Indiana Jones? No, niente di tutto questo, ho solo giocato per qualche infuocata ora a Top Wrestling!!!!
Questa volta la Genias me l'ha combinata davvero grossa: non solo ha sviluppato uno stupendo ring in pixel, stipandoci dentro tutta la roboante atmosfera del Wrestling americano, ma mi ha anche stregato con una giocabilità stravolgente (impedendomi così di portare a spasso la mia ragazza per tutto week-end, impegnato com'ero a menar botte con Bulk Hogan e compagni!). Arriva dunque un vero best seller italiano e la oltremodo modestissima eco del precedente Wrestling Ocean viene spazzata via in un sol colpo. Se volete divertirvi davvero, oliatevi i muscoli ed aprite la confezione di Top Wrestling: contiene dinamite pura (ma, l'avete visto lo stupendo poster in omaggio? E pensare che c'è ancora chi dà retta ai pirati!!!!!) Compatibile al 100% anche con i nuovi Amiga Plus, Top Wrestling ci permette di sfidare il computer o un avversario umano, giostrando i nostri numeri sul ring in una serie di singoli combattimenti o in un vero e proprio torneo internazionale (il più duro ad ovest di Chattanooga, Tennessee!) per strappare il titolo di Top Wrestler Of The Year con sfide ad eliminazione diretta. Ben sedici sono i lottatori previsti dal gioco che rispondono ad altrettanti, temibili appellativi. Spiccano tra gli altri, il Vendicatore Folle (Insane Hussein!), il Gigante Dal Pugno Proibito (Bulk Hogan), la Furia Omicida (Mad Ninja), Il Braccio Violento Della Legge (Copper Cop) e Cattiveria Allo Stato Puro (Kentucky Tornado). Ne potremo chiaramente scegliere uno, da impersonificare sul ring, raccomandandoci l'anima ai Penati del ring (siete scarsi in storia e mitologia?!) e al nostro quantomai fido e potente joystick. Ogni wrestler qui descritto è capace di metter fuori combattimento un toro a mani nude,





mentre qualcuno dei sedici "mostri" ci riesce addirittura soltanto con l'alito (e figuratevi cosa potrà fdare con le puzzette!!!!!). Sottolineato questo punto fondamentale passiamo allora ad illustrare la cornucopia di mosse previste nel gioco. Si può chiaramente camminare per tutto il ring, mollare pugni in ogni direzione, effettuare colpi di maglio, dare ginocchiate, effettuare prese con ginocchiata al volto, correre e rimbalzare sulle corde. Si prosegue poi con le prese con "lancio del sacco", calci a piedi uniti, salti dai paletti del ring e placcaggi sull'avversario a terra. E' inoltre sempre possibile colpire l'avversario anche alle spalle, perciò lasciate perdere le regole di cavalleria e pestate pur duro!!!! Ogni incontro termina quando uno dei due sfidanti riesce a tenere l'avversario con la schiena a terra per tre secondi (scanditi dal timer di gioco). Ogni colpo inferto toglie energia all'avversario (il tutto visibilmente documentato su schermo da apposite barrette colorate) che, in questo modo, potrà effettuare minor mosse e tentare di rialzarsi da terra in maggior tempo. E' possibile inoltre salvare su disco i progressi ottenuti, durante la scalata al titolo di Top Wrestler, e questa ci sembra una intelligentissima trovata da parte di Genias che, per una volta, ci evita di dover ricominciare tutto da capo in ogni seduta di gioco. La possibilità di registrare fino a 6 partite diverse consente anche di far partecipare al gioco altri cinque amici. Il meccanismo è semplice: ognuno può registrare la posizione raggiunta nel proprio torneo e poi cedere il posto ad un altro, che ricomincerà dal punto in cui aveva interrotto. L'importante è ricordarsi il numero di riferimento per recuperare il proprio torneo.





Ora, se a questa vera e propria cornucopia di programmazioni e soggetti intelligenti, uniamo una spettacolarità grafica di superba qualità, nonchè un gameplay dinamicissimo, frenetico e quantomai avvincente, non possiamo non affibbiare un bello YEP! all'italianissimo Top Wrestling. Le animazioni dei grossi sprite e la gamma di spostamenti/azioni riescono persino a superare di misura i celeberrimi Ringside Angels e WWF Wrestling del Sega Megadrive, restituendo all'Amiga la spesso trascurata identità di eccezionale macchina per videogiocare. Visto che lo spazio a mia disposizione sta per finire, non posso far altro che consigliarvi caldamente l'acquisto di uno dei migliori arcade sportivi mai pubblicati per Amiga, senza dimenticare di ricordare anche la spiritosissima vena narrativa che i designer Genias hanno adottato per introdurvi il chiarissimo e basilare manualetto di gioco (in italiano, chiaramente!!). Un vero e proprio gioiello che ci apre le porte per l'Europa videoludica: grazie GENIAS!





ALCATRAZ
INFOGRAMES

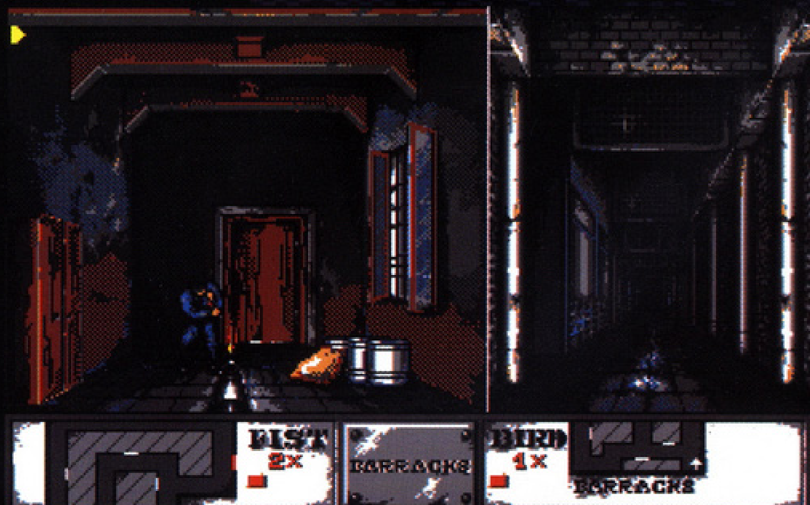
PREZZO: LIT. 49.900
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA:
85%
SONORO:
82%
GIOCABILITA':
94%
VAL. GLOBALE:
87%
Q/P = A

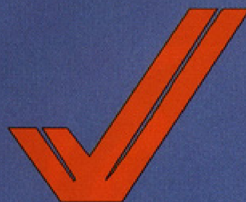
Vi va di passare il fine settimana ad Alcatraz (tramutata per l'occasione in una superfortezza terroristica), penetrarvi di notte, con passamontagna ed Uzi alla mano, affrontare un nugolo di tagliagole e far fuori un pezzo grosso del Drug Cartel americano? Come dite, non volete lasciare a casa il vostro beneamato joystick? Niente paura, si tratta di uno stupendo arcade Infogrames!!

Annunciato a sorpresa addirittura l'anno scorso, in occasione dell'E.C.E.S. tenutosi a Londra, arriva, dopo mesi di lunga attesa (durante i quali se l'erano già dimenticato in molti!!!), Alcatraz targato Infogrames. Seguendo la scia del precedente Hostages (non preoccupatevi comunque, la giocabilità di Alcatraz è decisamente più elevata!), la software house francese ha pensato bene di riproporvi un'ennesima missione di un commando agguerrito e preparatissimo ad espugnare il solito covo di tagliagole. Il tristemente noto ex-penitenziario statunitense è stato infatti occupato da un'organizzazione terroristica che, nell'anno 1996 (siamo prossimi a Fuga Da New York!!! - L'ambientazione è quella!), lo ha eletto come residenza per il proprio quartier generale. Miguel Tardiez, leader indiscusso di questo organizzatissimo covo di teppaglia e spacciatori di droga, comanda da Alcatraz le sue vere e proprie orde di malviventi, ben sicuro di non esser mai disturbato dalle forze dell'ordine; la prigione è stata trasformata in un temibile e sorvegliatissima roccaforte: un attacco in massa ed in pieno giorno risulterebbe perciò un fatale ed inutile bagno di sangue. Due assaltatori sono perciò stati scelti per colpire al cuore il nucleo terroristico, penetrando ad Alcatraz di notte e, indovinate un po', localizzare il nascondiglio di Tardiez ed uccidere quest'ultimo. Si gioca allora in due (anche se siete da soli, don't worry!), controllando su un bello split screen i due eroi della situazione che dovranno completare quattro differenti percorsi di guerra. Si parte dal classico shoot'em up a scrolling orizzontale, con la possibilità di nascondere i due personaggi (proprio come accadeva in Hostages) e modificare il tipo di arma da impiegare (coltelli, granate, fucili mitragliatori, lanciafiamme, ecc.), per poi passare ad un'esplorazione in tri-di dell'interno di Alcatraz (con combattimenti ravvicinati e labirinti di corridoi e stanze). Si concluderà poi il gioco con una pericolosissima arrampicata sulle pareti della prigione ed una seconda serie di scontri corpo a corpo nei bui cunicoli della roccaforte nemica. Il tutto è sviluppato con una notevolissima giocabilità (non troppo difficile, ad essere sinceri - se avete finito Leander in tre giorni, Alcatraz ve ne durerà uno!) ed una gamma di animazioni dinamiche, fluidissime e particolarmente omogenee che pochi altri giochi riescono ad offrire. Se aggiungiamo al tutto un commento musicale scarno, ma di ottimo effetto (all'inizio del gioco sembra di aver caricato un It Came From The Desert Infogrames!), otteniamo un prodotto abbastanza soddisfacente (anche se poco originale), giocabilissimo e divertente. E' valsa la pena di aspettare? Credo proprio di sì!









JAGUAR XJ220

(1 MEGA RAM)

CORE DESIGN

PREZZO: LIT. 49.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOFTEL

GRAFICA:
95%

SONORO:
95%

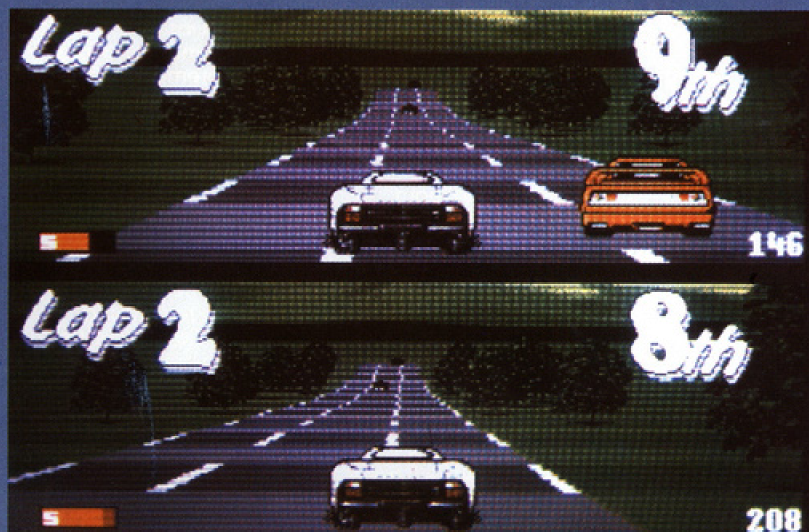
GIOCABILITA':
97%

VAL. GLOBALE:
95,6%

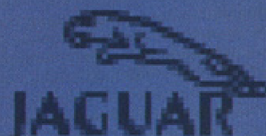
Q/P = A

VG &CW YEP!

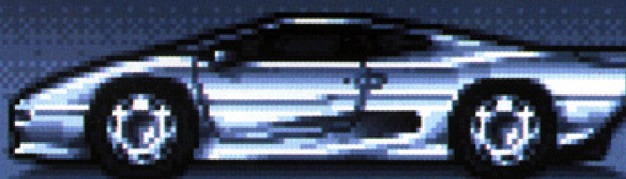
Jaguar targato Core Design ripropone, ampliandola e rivisitandola, tutta l'inalterata giocabilità delle Lotus Gremlin. In più troviamo un bell'editor per disegnarci circuiti a piacere, tantissimi ostacoli e variabili di gioco, e la possibilità di competere effettivamente con i bolidi avversari, nel vero tentativo di primeggiare a colpi di spoiler e di acceleratore. Di giochi come questo se ne vedono in giro molto raramente: perderlo sarebbe pura follia!!!



L'avevo detto io che di giochi di guida in circolazione ce n'erano di migliori, rispetto alla schifezza pubblicata dalla Storm (Big Run vi dice nulla?)!!! E' infatti il caso dello stupendo Jaguar-simulator targato, inaspettatamente, Core Design e pubblicato proprio in questi giorni per la la gioia di tutti gli automobilisti Amiga. Pigliate in mano joystick o mouse e buttatevi allora in una frenetica e dettagliatissima competizione che riesce a dare moltissimo filo da torcere perfino al blasonatissimo Lotus Esprit Turbo Challenge della Gremlin!
La vostra Jaguar XJ220 dovrà infatti gareggiare contro altrettanto poderosi bolidi quali, Ferrari, Porsche, Lamborghini e Corvette, in una corsa contro il tempo vissuta su tre circuiti internazionali di ognuna delle dodici nazioni partecipanti alla sfida (36 stage complessivi allora, se la matematica non è un'opinione!). Jaguar XJ220 si sviluppa allora proprio seguendo la stessa impostazione vincente del car-simulator targato Gremlin, offrendoci un controllo della vettura pressochè totale e accuratissimo, con animazioni fluide, omogenee e velocissime. A differenza di qualsiasi altro analogo prodotto, in questo game Core Design ci sono, ad esempio, molti più particolari ed elementi a lato della pista che interagiscono direttamente con il gioco, nonchè differenti condizioni atmosferiche mutevoli che condizionano ulteriormente le nostre prestazioni sull'asfalto. Ecco allora cge, oltre alla pioggia, alla nebbia e alla neve, già viste nel simulatore Gremlin, entrano a far parte integrante di Jaguar le tempeste di sabbia, i tifoni, le foglie secche che ricoprono le strade, le cadute di massi e di rocce e mille altre caratteristiche che dovrete imparare a conoscere e a "trattare" con le dovute cautele. Non mancano poi i crocevia, le colline, i ponti, i tunnel, i corsi d'acqua e decine e decine di altre features grafiche che condiscono egregiamente uno scenario terribilmente avvincente e realistico. Al termine di ogni gara si potrà inoltre riparare la nostra vettura ed acquistare qualche optional extra, pianificando accuratamente le rotte da seguire per spostarsi da una nazione all'altra durante gli stage del game. A questo proposito, sempre nei due dischetti programma, ci viene offerto un bel map editor per creare nuovi tracciati, ponti, costruzioni e molteplici vie di collegamento per procedere in ogni sfida. Si può giocare anche in due, con il comodo split-screen (già visto in Lotus Esprit Gremlin), sempre cercando di evitare gli intelligentissimi avversari computerizzati, il cui obiettivo primario sarà quello di scaraventarci fuori dalla pista. Jaguar XJ220 inizia là dove finisce Lotus Esprit Turbo Challenge Gremlin, offrendoci tantissimo divertimento e giocabilità in più. Ottima grafica, stupende animazioni, sfavillante sonoro..., cosa volete di più?!



XJ220







PINBALL DREAMS

21IST CENTURY ENTERTAINMENT

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO: B.C.S.
GRAFICA:
92%
SONORO:
87%
GIOCABILITA':
88%
VAL. GLOBALE:
89%
Q/P = A

Il flipper tiene sempre più testa anche ai più sofitsticati videogame delle ultime generazioni. Il classico gioco delle sbarrette e della pallina d'acciaio sposa anche le stesse tematiche computerizzate ed il connubio risulta, a dir poco, esaltante. Pinball Dreams ci offre quattro, originalissimi tabelloni elettronici su cui far viaggiare le sferette rimbalzanti e la nostra fantasia. Che volete di più?!

La 21st Century Entertainment, per chi non lo sapesse, altro non è che la fenice rinata dalle ceneri della mitica Hewson, quella di Stormlord e Uridium. Il nuovo production team capeggiato da Andrew Hewson allora dimostra di aver fatto tesoro di tutti gli errori e le manchevolezze che causarono il crollo della precedente iniziativa, e di aver imparato a programmare concretamente videogiochi di alta qualità. Nè è perciò un esempio lampante questo stupendo Pinball Dreams che, per la gioia di tutti i flipperisti (flipperomani? Flippisti? Flippati?) incalliti, tramuta magicamente i nostri Amiga in quattro, stupendi e coloratissimi flipper dove, per giocare, non bisogna insierire la fatidica monetina, ma basta premere un tasto sulla keyboard.
Il sistema di programmazione è comunque sempre quello che, in passato, caratterizzò Time Scape (Activision) e Pinball Mania (Infogrames), vale a dire con lo scrolling verticale a più finestre sull'intero tabellone di gioco. Al contrario di quanto accadeva per l'archetipo di queste simulazioni, Macadam Bumber (Ere Informatique), in Pinball Dreams non vediamo allora tutto il tabellone sullo schermo, ma solo un terzo di esso per volta, sviluppando un sistema di scorrimento video a volo d'uccello. Giocare è terribilmente semplice, proprio come nella realtà: basta lanciare la pallina e attivare le barrette respingenti con i tasti Shift, Amiga o ALT, nonchè applicare urti al flipper stesso con la barra spazio. Quattro tipici temi videogiochistici sposano le superbe rappresentazioni grafiche di Pinball Dreams: abbiamo infatti un futuribile Ingnition (con razzi e piattaforme varie), un tenebroso Graveyard (cimiteri, lapidi e tombe), il chiassoso Beat Box (tipico flipper da paninaro!) ed il romanticissimo Steel Wheel (locomotive a vapore del selvaggio west). Un prodotto quindi particolarmente longevo ed accattivante che, com'è d'uopo, vi permetterà anche di registrare su disco i vostri migliori punteggi, senza doverli annotare a colpi di pennarello sulle fiancate del monitor! Ottima grafica, dettagli ed animazioni fluidissime si sprecano, realizzando, in accoppiata vincente con un sonoro d'eccezione, un prodotto di altissima qualità ed interattività. Il gameplay è sempre quello, dei flipper appunto, ma se vi piace il genere questo è il videogame giusto da comprare al volo.

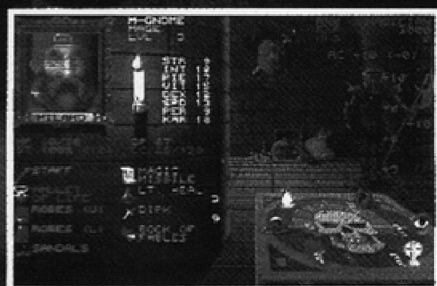


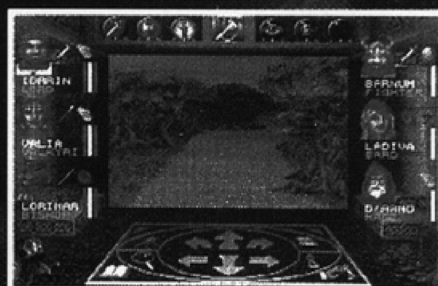


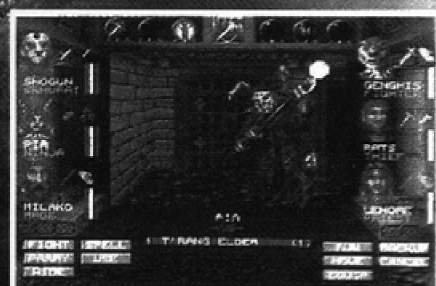
Wizardry

A Fantasy Role-Playing Simulation by D.W. Bradley

CRUSADERS *of the* DARK SAVANT







Welcome to the sequel to Bane of the Cosmic Forge and the only game that could possibly follow its lead. It's everything Bane was...and more.

256 Colors • Outdoor Campaigns • Full Musical Score & Sound Effects • Auto Mapping
True Point & Click Mouse Interface • Unprecedented depth of story

ESPORTATORE UFFICIALE DAGLI U.S.A. PER L'ITALIA



C.D. VERTE INC
2020F STREET, NW
SUITE 331
WASHINGTON, DC 20006
TEL/FAX: (202) 331-7447



WIZARDRY VI, WIZARDRY VII

e tutti i giochi SIR-TECH sono disponibili in Italia esclusivamente presso:

MasterPix

Via S. Michele 3 - 21052 Busto Arsizio (VA)

PER PRENOTAZIONI & INFORMAZIONI TEL. 0331 / 620430

LE PAGINE DEI LETTORI

Cara Redazione di VG&CW, sono un vostro accanito lettore perché siete in assoluto i migliori. E' la prima volta che vi scrivo ma ho avuto più occasioni per telefonarvi, anche per comunicarvi dei trucchi di ULTIMA VI (a proposito che fine hanno fatto)? di cui, se vi serve, posso darvi la soluzione.
Ma ora bando alle ciance e passiamo alle domande;
1) Io ho un IBM PS/1 e stavo pensando di comprare la scheda sonora per il mio computer (la PS1 per l'appunto). Conoscete questa scheda? Se si, potreste dirmi se è compatibile con altre schede e quali?
2) Potreste consigliarmi un simulatore di imbarcazioni (se esiste) per il sistema MS-DOS?
3) Potete indicarmi un buon rivenditore vicino a casa mia (abito a Imola)?
4) Esiste "FORMULA ONE GRAND PRIX" per PC? Se si, quanto costa? Se no, qual'è il migliore simulatore di F1 per MS-DOS?
5) Per acquistare giochi non ancora usciti in Italia dove devo rivolgermi? Potete indicarmi alcuni numeri di telefono?
Spero di non avervi troppo assillato con le mie domande e vi prego di pubblicare la mia lettera anche perché sono in gioco 5000 sacchi causa scommessa con un mio amico.
P.S.Se venite a vedere un Gran Premio passare da casa mia che mi piacerebbe conoscervi.
P.P.S. rinnovo i complimenti perché ve li meritate!
IRON DRAGO alias Sassi Ivano.

Caro Iron Drago (io ti spiezzo?! Ah, no, quello era Ivan!), i tuoi golosissimi trucchi per ultima VI stanno per essere pubblicati in una mega soluzione di questo stupendo gioco Origin.
1) La scheda sonora PS1? Mai sentita nominare!!! Ammettendo perciò la nostra abissale ignoranza (per favore, la PS1 ce la descrivi un po' nella tua prossima lettera?!), ti consigliamo di... cambiare computer al più presto e di buttarti anima e corpo su una bella Sound Blaster Pro!!! Il PS1, il computer cioè, è roba da Neolitico!!!!
2) Simulatori di imbarcazioni? Picche, zero, nada, nothing, negativo! L'unico giochetto all'uopo (Ports Of Call,prodotto dall'Aegis Development) apparve qualche anno fa solo ed esclusivamente su Amiga e della versione per PC non se ne parlò nemmeno! Se vuoi comunque andar per mare e darti magari alla pesca d'alto bordo, comprati Big Game Fishing della Simulmondo!
3) Appello rivolto a tutti i rivenditori seri di Imola: Ahò, ci volete dire dove siete in modo da permettere a Iron Drago di venirvi a visitare (ammollandovi gran quantità di svanziche?!
4) Se sì, se no, se non mi ami più, se mi dici così, ma se poi non mi vuoi piùùùùùùùù (no, non sforzare la memoria, questa canzoncina cnon esiste, me la sono appena inventata!). Ebbene sì, Formula 1 G.P. uscirà a giugno per lo standard MS/ DOS e di giochi migliori in circolazione non ce ne sono assolutamente!!!
5) Se hai una carta di credito (condizione indispensabile e basilare per poter acquistare dall'estero con la massima comodità e velocità) puoi interpellare questo negozio di Londra: Strategic Plus Software, 28 D&E The Courtyard, High Street, Hampton Hill Middx. TW12 1PD. Il telefono? 0044-81-9778088. Il Fax? 0044-81-977-4822! Ricordati di salutarci Stephen e Roger! Se comunque hai bisogno di ulteriori delucidazioni o vuoi semplicemente ricevere un catalogo aggiornato di questo stupendo punto vendita anglosassone, telefonaci in redazione!!!!
Ci veniamo, ci veniamo a vedere un Gran Premio (con tanto di joystick in tasca, non si sa mai!) e te le faremo sapere!!!! Ciao e grazie per i complimenti!

Cara Redazione, sono un ragazzo di 14 anni e vi scrivo dalla Svizzera. Essendo un giornaledipendente della vostra mitica rivista spero che mi risponderete.
Ora sono appisolato sulla tastiera del mio (mitico) PC è vorrei porvi queste domande:
1) A "THE SECRET OF M.I." come si fa a prendere il raccoglibanane chiuso nella capanna dei cannibali???? E come posso fare per tenere tirato il naso del totem?
2) Secondo il vostro parere quale gioco è migliore:
ELVIRA II, MONKEY II, KING'S QUEST 5.
Supplicandovi di volermi rispondere vi lascio a malincuore.
PELLEGRINELLI FABIO
LUGANO

Caro Fabio, ci devi innanzitutto togliere una grossa curiosità: se stavi appisolato sulla tastiera del tuo PC (mitico), come hai fatto a scriverci questa lettera? Forse che in Svizzera vendano computer intelligenti, capaci di lavorar da soli? Magari da Innovazione o alla Migros?! Faccelo sapere. Ah, gli svizzeri, una ne fanno e cento ne pensano!
1) Per prendere il raccoglibanane devi prima uscire dalla capanna, attraverso il buco nel pavimento (ricordi la tavola lenta?), recarti nella locazione chiamata Scimmia (vicino alla spiaggia, dove si trova la scimmietta, cioè) ed dare all'animaletto cinque banane (le avrai raccolte dal cestino della frutta nel villaggio e ai piedi della palma sulla spiaggia). Ora dovrai andare alla testa di scimmia, tirare il naso al totem ed entrare tranquillamente nel recinto mentre la scimmietta, che ti avrà seguito fin lì, ti imiterà, tenendo tirato il naso della statua. Prendi allora il piccolo idolo insignificante, torna al villaggio e dai la reliquia ai cannibali. Essi poi se ne andranno, tu potrai entrare nella capanna e finalmente potrai recuperare il raccoglibanane. Chiaro?!
2) Il migliore? Decisamente Monkey 2: se poi hai una Sound Blaster o una Roland LA-PC1, sarà ancora più spettacolare!!!! Ciao e salutaci la Banca Naziunala Svizra! Ah, lo sai che il Capo Redattore (se mi sente son dolori), s'è rotto un piede, l'estate scorsa, proprio in una piscina di Lugano?!?! Magari potrai incontrarlo anche il luglio prossimo: sarà l'unico ad entrare in acqua con gli scarponi da sci!!!

Spett.le Redazione di VG&CW, sono un bambino di 10 anni e posseggo un AMIGA 500 completo di stampante, drive esterno ed espansione 1MB. Vi ho scritto per porvi alcune domande:
1) Si possono creare delle avventure grafiche con AMOS?
2) A cosa servono L'AMOS compiler e l'AMOS 3D?
3) La grafica si crea con lo stesso AMOS o con un programma di disegno tipo : De Luxe Paint, DiGi Paint?
4) La grafica dell'Amiga è come quella di un PC con Scheda EGA?
5) Mi consigliate 2 avventure grafiche per Amiga che non siano Monkey, Loom o Future Wars?
6) Uscirà Sonic The Hedgeogh per Amiga?
Complimenti per la rivista, la migliore!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
ALESSANDRO ZANABONI

Caro e giovanissimo Alessandro (perché di definisci un bambino? Ormai sei già ragazzino!!!), ecco le risposte ai tuoi quesiti.
1) Certo che si possono creare adventure grafiche con l'AMOS!! Già all'interno della confezione originale ce n'è una già pronta da giocare!!!!
2) Il Compiler serve a velocizzare l'esecuzione dei vari listati (aggiungendo dinamicità ad animazioni, elaborazioni grafiche, ecc.), mentre la versione 3D dell'AMOS ti permette di creare giochi come Epic, Dungeon Master, Stellar 7, Castle Master e via dicendo.
3) La grafica si crea con qualsiasi programma di disegno (basta che salvi i file in formato IFF), mentre l'AMOS ti permette poi di editare sprite, fondali, ecc.
4) No, è decisamente migliore, per il semplice fatto che una EGA sfrutta un massimo di 16 colori mentre l'Amiga può arrivare ad un massimo di 64 in un videogioco. Se tuttavia si passa alle schede VGA la musica cambia decisamente a favore dello standard

LE PAGINE DEI LETTORI

MS/DOS.
5) Operation Stealth, Fascination e Gobliiins! Ti bastano?!
6) Sonic è in rotta verso l'Amiga già da parecchio tempo: si parla di una release verso la fine di giugno! Grazie per i complimenti, CIAO!

Spettabile redazione, io sono un vostro assiduo lettore già da parecchio tempo e proprio nel momento in cui vi sto scrivendo mi è venuta voglia di cambiare computer; infatti vi ho scritto per chiedervi se gentilmente mi potreste indirizzare nella giusta via per comprare un MS-DOS; qui di seguito vi elenco le mie domande:
1) Vorrei sapere tutte le caratteristiche che deve avere il migliore MS-DOS per giocare e le relative periferiche (specifico che non ho intenzione di programmare o fare altre cose al di fuori del gioco).
2) Se potete vi prego di indicarmi la marca.
In attesa di una vostra risposta vi porgo i miei più cordiali saluti.
Il vostro qzerty.

Caro QZERTY (mi piacerebbe proprio sapere come fai a pronunciarlo!), il tuo è il classico domandone da un milione di dollari a cui, fortunatamente, possiamo rispondere in maniera estremamente chiara e concisa. Un PC per giocare dunque? Bene, annotati su un foglietto di carta le seguenti caratteristiche: 386 a 33 MHz, 4 Megabyte di RAM, un Hard Disk da almeno 100 Megabyte, scheda VGA a 512 K o ad 1 Mega, mouse, joystick, Sound Blaster e... monitor a colori! Il costo? Indicativamente sui 3.000.000 di lire, anche se le varie offerte e configurazioni variano da negozio e negozio. La marca? Una qualsiasi, tanto tutti i compatibili funzionano bene e allo stesso modo; più che altro assicurati che chi ti vende il computer sia in grado di fornirti anche un minimo di assistenza e di supporto, valutandone l'onestà e la disponibilità. Se hai bisogno di ulteriori delucidazioni chiamaci pure in redazione! Ciao!

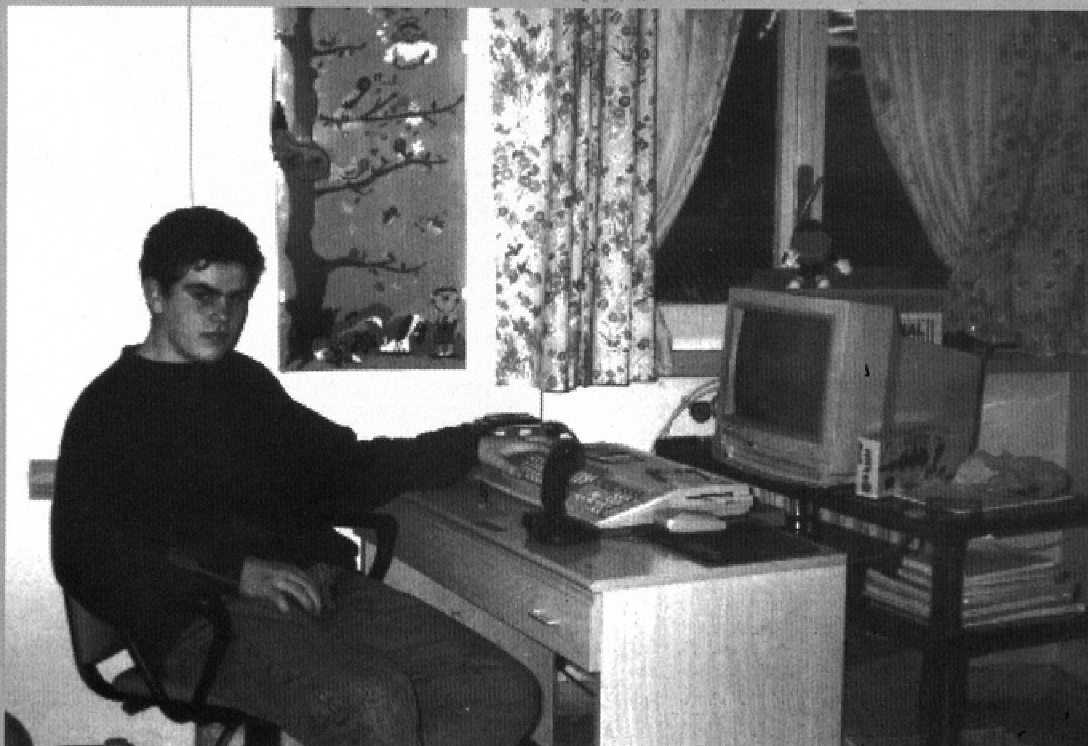
Spettabile Redazione, premetto che ho 29 anni e che sono un tipo incontentabile-pignolo e polemico: vi spiego allora perché ho deciso di scrivervi.
1) Non sono un videogiocatore abituale, ma sono un amante della letteratura Tolkien, (sì, sono quello che vi ha telefonato per Lord Of the Ring) che venuto a conoscenza della trasposizione software non ha saputo resistere alla tentazione di acquistarla.
2) Le Riviste del settore : faziose, orripilanti e parziali; le ho consultate per avere notizie dei suddetti programmi, ma che desolazione!!. Il fatto che vi scriva si commenta da solo: siete l'unica rivista (ne ho acquistate diverse credetemi) che tralascia INUTILI SVIOLINATE e non si riduce a riassunti delle storie e commenti del tipo: "Il gioco è bello, Super-mega, fantastico, suona da sballo, compratelo!" Ho apprezzato molto le note critiche di gioco, di programmazione , di estetica e la guida ragionata agli acquisti senza abbandonarsi alla frenesia di voler tutto, il meglio e subito, salvo cambiare opinione..domani. OK. Complimenti veramente sinceri. La riprova è che ho continuato ad acquistare la rivista (solo questa - le altre NIET) anche se sono un appassionato folle di videogiochi. Belli comunque gli RPG, si chiamano così, vero?
3) I pirati. Va bene, sono perfettamente daccordo nel colpevolizzarli. Unicamente per il fatto che con la scusa di "aiutare" la gente si arricchiscono enormemente senza alcuna fatica (le loro spese effettive di esercizio ammontano forse al semplice 10%). MA..non sono per niente sicuro che le Software House adotterebbero una politica di prezzi meno esasprerata e rabbina se non ci fossero i pirati. E' un mercato di pochi, grossi produttori, certamente non un mercato fortemente concorrenziale; basterebbe un accordo di cartello e il povero utente i prezzi bassi se li sognerebbe di notte.
DOMANDA ELEVATA, PREZZI ELEVATI - GRANDE FATTURATO, MAGGIORI UTILI! Commercialmente ineccepibile, mi sembra.
Come li giudicate voi i prezzi degli altri prodotti software, per me sono scandalosamente elevati. Se non ci fossero i circuiti universitari chi potrebbe, fra noi poveri studenti, usare (per ragioni serie, non per fare collezioni da mostrare agli amici) prodotti da milioni? WORD. Spreadsheet, D.B... Se i prezzi fossero più clementi un bel Word 5 lo comprerebbero in tanti, invece dilagano le vecchie versioni di Wordstar, e i sacramenti con bestemmie per le reimpaginazioni e i margini...Per fortuna tra studenti ci si aiuta.. Ecco il punto! Da un pirata NO, neanche 50 lire, ma spero che non ce l'abbiate anche con chi si affretta a REGALARE all'amico la copia del gioco/ programma avuto a scuola, o a SCAMBIARLA con un'altra o infine, tanto è lo stesso principio, a COMPRARE in società con altri una copia Originale dal rivenditore per poi farne le copie del caso.
4) I miei problemi: Lord Of The Ring, penso abbia dei problemi. Non so' se è un R.P.G. riuscito tecnicamente, però è un vero peccato perché quanto ad atmosfera Tolkieniana è imbattibile!! Con le dovute licenze è una trasposizione ineccepibile del romanzo. Saputo dalla vostra redazione che la versione per Amiga si blocca, ne ho avuta la conferma dalla C.T.O. prima e dalla redazione della rivista KAOS poi. Della versione per P.C. nessuno ha saputo dirmi niente. l'esperto della C.T.O. non conosce il gioco e mi ha genericamente consigliato di rivolgermi al rivenditore per cambiare il programma. (OTTIMO IL SOFTWARE ORIGINALE, COMPRESO IL BUG, MA L'ASSISTENZA DOVE'?). Ora prima di essere così drastico, il mio rivenditore non mi sembra molto convinto di questa soluzione, ma il problema vero è questo: vorrei sincerarmi se altri hanno il medesimo problema. (Altra copia medesimo Bug..sarebbe desolante). Potreste aiutarmi? Accade che al secondo quadro Tom Bombabil dopo essere accorso in mio aiuto contro il Vecchio Uomo Salice NON SCOMPARE, come dovrebbe da note video e da manuale, ma segue la compagnia salvo poi, una volta giunto a casa propria, e assegnata la parola di potenza INDISPENSABILE (BOMBADIL) far scomparire un personaggio (Pipino ail Pany!!). Ora tale fatto è puramente casuale perché non sempre accade pur ripetendo esattamente le stesse mosse. Accade anche che passando poi al quadro di BREA è praticamente impossibile tornare indietro: nel senso che, ritornando sui propri passi per una ragione qualsiasi, quando si vuole tornare a Brea il quadro si blocca e se i personaggi si avvicinano alla fine, muoiono cercando di oltrepassarla.
Un consiglio: non riesco a trovare i gigli per la moglie di Bombadil, Boccadoro . Withy Wuidle mi invia alla Springestone, ma qui trovo un tumulo la cui apertura è bloccata ed è impossibile entrarvi. Ho chiesto lumi anche a PERGIOCO, ma il commesso mi è parso maledettamente inesperto per un negozio leader: conosce a malapena l'esistenza del gioco, nulla sull'esistenza di Bug o Hint Book o simili e infine, cosa peggiore, non ha saputo darmi alcuna indicazione sui giochi passati, correnti, futuri (Volumi 2-3 della saga) relativi alla Terra di Mezzo.
Sicuramente di più mi avete detto voi per telefono , anche con maggior cortesia, ancora complimenti!
5) Alcuni amici mi hanno consigliato di comprare Sorcerer Gets All The Girl e Femme Fatale. Che giochi sono? Ho giocato con discreto entusiasmo a Geisha risolvendolo da solo, ma obiettivamente non mi è sembrato difficile. Carine alcune sequenze animate e il

LE PAGINE DEI LETTORI

classico Master Mind. Sono giochi dello stesso tipo quelli che mi propongono?
SISTEMA USATO: UNIBIT 386sx 16 mhz SUPER VGA. MONITOR MONOCROMATICO 2 frequenze (non inorridite il colore non è essenziale per l'uso che faccio del PC, e poi è una scelta di campo: inutile comprare un monitor scadente ma a colori, quando avrò il denaro necessario acquisterò prontamente un NEC Multisync, bello, sicuro e di qualità, per ora bastano i toni di grigio. Datemi una mano se possibile e fatemi sapere cosa pensate delle mie idee.
ANTONIO CAMBRIA
BUSTO ARSIZIO

Caro Antonio, credo che il tuo lunghissimo poema abbia giovato a molti lettori all'ascolto, soprattutto grazie alle tue correttissime disquisizioni su pirateria, prezzi del software originale e, Least But Not Last (come direbbero gli inglesi della Ocean), la mancanza di assistenza e di professionalità che si incontra anche presso gli stessi rivenditori/ importatori di software. Ma, andiamo per ordine.
1) Bene, bravo, bis! Tolkien Docet: di letteratura fantasy analoga ai capolavori di questo scrittore ne esiste ben poca!
2) Le altre riviste traducono meramente dalle loro cugine anglosassoni: tentare così subdolamente di travasare una situazione di utenza e di mercato straniera alla dimensione italiana si rivela sempre un grossolano errore ed una letale forma di manipolazione consumistica nei confronti degli sfortunati lettori. Sì, gli RPG si chiamano proprio così!
3) Hai perfettamente ragione sul discorso pirateria (anche se in Italia molta gente preferisce far orecchie da mercante e comprare software copiato come fossero figurine dei calciatori!). Per quanto riguarda i prezzi possibilmente più bassi la nostra, come quella di tutte le altre persone intelligenti del settore, è una semplice teoria, suffragata, di tanto in tanto, dalle parole e dalle prese di posizioni di alcuni produttori/ importatori di software. Fermo restando che il fenomeno pirateria è completamente sbagliato e marcio alla radice, non resta dunque che sperare in un probabilissimo abbassamento dei costi, qualora il suddetto problema venga estirpato o comunque arginato al massimo.
Se poi tu compri programmi in società, li scambi e li passi, senza alcuno scopo di lucro o speculazione commerciale che dir si voglia, fai bene e puoi continuare a farlo.
4) Datosi che Lord Of The Rings è difettoso in tutte le versioni, sia per Amiga che per IBM PC, i nostri esperti l'hanno rimandato indietro a chi di dovere (leggi: Electronic Arts) e sono tutt'ora in attesa di ricevere la copia originale funzionante al 100%. La nostra celeberrima preparazione in materia viene dunque, per una volta, a mancare proprio a causa di questi fastidiosi Bug. Non rimane che interpellare direttamente l'Electronic Arts inglese: l'abbiamo già fatto parecchi volte, ma il gioco non è ancora pronto!!!!! Se tuttavia qualche lettore all'ascolto potesse aiutarti lo esortiamo a mettersi in contatto con te proprio in queste stesse pagine di VG&CW.
5) Sorcerer Gets All The Girl è un classico adventure grafico-testuale, sulla scia di Sorcerer Apprentice e Time Quest. Giocato attraverso molteplici finestre sullo schermo, proprio come accadeva per Wonderland della Virgin, Sorcerer Gets All The Girl è un intricatissimo game che potrà rubarti, appagandoti, moltissime ore di sonno. Femme Fatale invece è un semplice "giochino del 15" godibile attraverso molteplici immagini di donnine discinte (un po' troppo grossolano dunque per un purista della letteratura-computerizzata-videoludica delle saghe Tolkeniane, non trovi?!).
Ti piace il monocromatico? Buon pro di faccia: finalmente un utente contento delle proprie scelte!!!!!
Ciao!!

Dopo 3456 disguidi postali, 924 telefonate in redazione, un mare di lettere, due joystick rotti, ed una merendina al cacao, ecco finalmente sulle pagine di VG&CW la foto di RAFFAELE SOMMA, uno dei nostri più affezionati lettori. "Lello" ci ha anche inviato una stupenda demo animata per Amiga (che vedrete molto presto - perchè ci sono moltissime novità in pentola!!!) e cerca contatti per scambiare idee, pareri e consigli sulla programmazione in AMOS. Il suo telefono?! 0825 - 760204.



CONSIGLI TRUCCHI E... SOLUZIONI

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO: ANDREA BOERO, DUCCIO POCHINI, ANDREA ROSARA

MONKEY ISLAND 2 (PER IBM PC):
Premendo contemporaneamente ALT-W potrete ottenere degli utili consigli per occupare il tempo aspettando Monkey Island 3 (e, inoltre, terminerete il gioco!).

ALIEN STORM (PER AMIGA):
Durante il gioco premete il tasto D per avanzare di stage ed il tasto F per saltare alla missione successiva.

FORMULA ONE GRAND PRIX (PER AMIGA):
All'ultimo giro andate ai box, bloccate la vettura ed uscite dal game. A questo punto cercate di accelerare lo scorrere del tempo e vi ritroverete primo classificato in ogni gara!!!

RAILROAD TYCOON (PER AMIGA):
Per aumentare il vostro capitale premete contemporaneamente SHIFT ed $ (il simbolo del dollaro)!

THE GODFATHER (PER AMIGA):
Mettete il gioco in pausa e digitate PIZZA HUT (spaziatura compresa) per attivare il cheat mode.

LEANDER (PER AMIGA):
Inserite il codice livello come LTUS, uscite dalla schermata delle opzioni e poi ridigitate la stessa password per guadagnare vite infinite.

WWF WRESTLEMANIA (PER AMIGA):
Prima di iniziare i combattimenti "waggle" (quando i due avversari si afferrano e si scuotono cioè) mettete il gioco in pausa, inserite il mouse nella porta occupata dal joystick, togliete la pausa e muovete il topolino velocemente da sinistra a destra (lateralmente perciò). In questo modo guadagnerete una capacità di movimento superiore a quella degli avversari. Quando il vostro personaggio avrà vinto la mossa, mettete il gioco in pausa e reinserite il joystick nella sua porta. Ripetete questo procedimento ogniqualvolta verrete agganciati dall'avversario.

BIRDS OF PREY (PER AMIGA):
All'inizio del game, quando registrerete un nuovo pilota, decidete da quale parte stare ed assicuratevi di partire dalla fazione OPPOSITE (avversaria, cioè). Non avrà poi molta importanza quale missione sceglierete, anche se varrà la pena di scegliere quelle Border/Sea Patrol dove moltissimi aerei arriveranno a bombardare le vostre postazioni a terra. Scegliete qualsiasi aereo (i migliori sono forse il General Dynamics F-111 ed il Sukhoi Su24 Fencer) e riempitelo al massimo di bombe e ordigni per attacco al suolo. Uscite dall'hangar e procedete, senza alzarvi in volo, a distruggere la vostra stessa base (utilizzando le cannoniere di bordo). Spostatevi perciò al suolo distruggendo, in qualsiasi ordine preferite, la torre di controllo, l'installazione radar, i ripari per i velivoli, gli hangar e qualsiasi altra cosa vi capiti a tiro. Assicuratevi di colpire i bersagli rimanendo lontani almeno un mezzo miglio, altrimenti il raggio dell'esplosione distruggerà anche il vostro aereo. Fate attenzione anche ad uscire completamente dall'hangar, prima di iniziare a sparare, altrimenti le porte vi si chiuderanno in faccia, bloccando il velivolo. Una volta distrutto tutto, decollate (bombardando anche la pista durante questa fase) e continuate a colpire qualsiasi bersaglio amico che vedrete sul terreno. A questo punto verrete condannati come traditori ed assegnati ad una nuova base appartenente all'esercito/fazione con cui avreste effettivamente voluto combattere! Dirigetevi allora verso questa nuova base quando munizioni e carburante inizieranno a scarseggiare. Potrete quindi continuare la guerra con il grosso vantaggio di aver già danneggiato completamente la base avversaria, accorciando così i tempi richiesti dall'intera campagna (lo scontro globale si ridurrà a circa un quinto dell'effettiva durata). Durante gli scontri potrete anche atterrare in qualsiasi base nemica, senza essere colpiti, e divertirvi a sgominare qualsiasi tipo di resistenza e a distruggere ogni bersaglio! Fate attenzione tuttavia ai velivoli nemici in fase di atterraggio/decollo: non state giocando ad F-19!!!!

DEUTEROS (PER AMIGA):
Se volete merci infinite portatevi nella schermata delle riserve sulla superficie del pianeta (Surface Stores) e premete Shift e C per far colorare di verde il video. Premete nuovamente Shift e C ed otterrete un ammontare illimitato di beni di consumo!

FINAL BLOW (PER AMIGA):
Premete sei volte il tasto F10 per rendere la difesa di ogni vostro avversario sempre ripetitiva.

KNIGHTS OF THE SKY (PER AMIGA):
Se il vostro aereo è gravemente danneggiato, evitate ulteriori combattimenti ed atterrate in un campo. Procedete, sul terreno, verso la più vicina base alleata, mantenendo sempre acceso il motore. Il vostro biplano verrà così riparato e riarmato, i proiettili degli avversari non vi colpiranno più e gli aerei ostili attraverseranno sempre la vostra linea di tiro, rendendovi facilissimo il compito di abbatterli.

SPACE ACE 2 (PER AMIGA):
Digitate HURRYDEXTER0 (si tratta di uno zero in fondo!) e premete Return. Se volete assicurarvi che questo truccone funzioni, digitatelo per due volte!

MAGIC POCKETS (PER AMIGA e ATARI ST):
Quando perdete tutte le vite ed il vostro personaggio muore, continuate a tener premuto il tasto di fuoco del joystick per ricominciare a giocare da capo, ma con il vostro precedente punteggio inalterato. Continuando ad applicare questo cheat mode potrete facilmente raggiungere i 100.000 punti e diventare super-powered.

ALIEN BREED (PER AMIGA):
Posizionatevi sull'ascensore del primo piano, da qui dirigetevi al terminale del computer subito sotto e digitate uno di questi codici per ottenere gustosissimi risultati. 1) PUFFNUTS MODE, 2) ALIENS ARE FAGGOTS, 3) ALIENS SUPPORT MAN UNITED, 4) BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS.

ROBOCOD (PER AMIGA e ATARI ST):
Durante il gioco premete Control e poi Return. Lo sprite di James Pond lampeggerà e voi otterrete vite infinite, facendo anche suonare più velocemente la musichetta di sottofondo.

GRAFICA.... UN

L'angolo del Critico

Questo articolo nasce da una considerazione molto triste:
-molti acquirenti di personal computer, forse la stragrande maggioranza, è composta da una massa di incompetenti, che spendono fior di milioni per acquistare dei 486 iperveloci e poi non si curano della scheda grafica montata, in buona parte responsabile della resa finale del mezzo!-
Per un computer dell'ultima generazione (del tipo 386 a 33 MHz o 486 magari a 50 MHz) una VGA con prestazioni normali è il classico collo di bottiglia che penalizza irrimediabilmente la resa finale della macchina.
La VGA a 256 KRAM, che solitamente viene fornita come dotazione alla stragrande maggioranza delle macchine, è una vera e propria zecca con bench bassissimi. Per non parlare delle Trident ad un mega di ram che, pur essendo abbastanza veloci, non sono paragonabili alle classiche Tseng 4000, che in questo momento sono le schede che danno le prestazioni migliori.
Ma ora facciamo un po' di storia della grafica e del PC, parlando magari di schede blasonate a 24 e 32 bit.
In questa rapida carrellata ci incontreremo anche con altre macchine che bene o male hanno segnato delle pietre miliari nell'evoluzione della computer graphics: l'AMIGA ed il MAC II.
Era il 1981 quando venne presentata la CGA, che fu il primo standard grafico per il PC IBM. Questa scheda permetteva di utilizzare un massimo di 16 colori in bassa risoluzione, 4 se si lavorava alla massima risoluzione di 320X200 pixel.
Nel 1982 venivano invece presentate le prime Hercules, schede in bianco e nero in grado di lavorare a 720X350 punti, risoluzione usatissima dagli utenti di AUTOCAD.
Nel 1984 vide la luce la prima scheda grafica (economica) ad alte prestazioni, che poi si impose come standard: l'EGA. In grado di funzionare a 16 colori scelti da una palette di 64, ad una risoluzione di 640X350 punti/pollice.
Contemporaneamente venne immessa sul mercato una scheda molto più costosa: la PGA in grado di lavorare a 256 colori, ad una risoluzione di 640X480 pixel, destinata però ad avere poco successo. Nello stesso periodo venne commercializzato il primo software grafico ad alte prestazione, il famoso Lumena/8 della Time Arts, ad 8 bit (ovvero 256 colori).
A cavallo fra il 1984 ed il 1985 l'Apple immise sul mercato i primi modelli di Macintosh, destinati sopratutto ad avere successo nel desktop publishing.
Nel 1985 ci fu un grande salto di qualità, che fece del MS-DOS il sistema più usato dagli studi di grafica computerizzata, la nascita della TARGA della Truevision. Questa è stata la prima scheda a 24 bit, in grado di lavorare a più di 16 milioni di colori ad una risoluzione di 512X482 punti.
Nel frattempo la Commodore commercializzò l'AMIGA 1000, che fu il primo computer ad incorporare un supporto video Ntsc ed un sistema operativo di multitasking, macchina che oramai tutti sapete essere stato un grosso buco nell'acqua, almeno dal punto di vista di un utilizzo professionale. Infatti l'AMIGA è oramai solo un computer ludico, il logico successore al Commodore 64. Anche perché non si poteva pretendere molto di più da una struttura come quella della Commodore, che non è mai stata in grado di affiancare ai suoi personal un efficiente servizio tecnico e di supporto agli sviluppatori professionali.
Dovremo poi attendere fino al 1987 per vedere delle altre innovazioni di una qualche importanza:
- nasce il MAC II
- viene presentato lo standard VGA.
Il MAC II è stato una grande innovazione, un computer con tecnologia sofisticatissima, in grado di lavorare ad alta risoluzione con 256 colori, presi da una palette di 16 milioni.
Logicamente bastava acquistare una scheda a 24 bit (ad un prezzo che per l'epoca era assai competitivo) per fare concorrenza alle varie TARGA e VISTA che avrebbero visto la luce in quel periodo. Peccato che il MAC non sia stato supportato immediatamente da software paragonabili ai vari LUMENA o CRISTAL per MS-DOS.
Questo fattore ha contribuite a mantenere elevato il gap che tuttora intercorre in alcuni settori fra un MAC ed un PC, soprattutto se si lavora a risoluzioni superiori ai 4000X4000 pixel a 16 milioni di colori.
Ma torniamo alla nostra cronistoria, sempre nel 1987 troviamo nelle

PO' DI STORIA

L'angolo del Critico

mostre del settore una nuova scheda dell'IBM: l'adattatore 8514/A, in grado di lavorare a 1024 per 768 punti a 256 colori.
Due anni dopo, vedremo le prime VGA ad 800X600 punti a 256 colori, accessibili (per costo) alla stragrande maggioranza degli utenti. Da qui alle VGA a 32000 colori con ramdac Sierra il passo non è stato breve. Dal 1989 ad oggi l'unico standard presentato dall'IBM è stata la XGA in grado di lavorare a 640 per 480 punti a 65000 colori. Ora, mentre vi scrivo, sono disponibili le schede VGA Tseng 4000 con il ramdac Sierra, in grado di lavorare a più di 32000 colori con risoluzioni di 800 per 600 pixel, perfettamente compatibili con le altre schede della serie Tseng, che oramai nel campo grafico è lo standard. Anche perché sono VGA abbastanza economiche (difficilmente superano le 300.000) e velocissime, sono forse le schede che hanno il miglior rapporto prestazioni/prezzo.
Ora, che vi siete fatti un po' di cultura sul PC, passiamo al quesito di partenza: perché la maggior parte degli acquirenti si cura delle prestazioni della mother board e non si interessa della scheda grafica?-
Come già detto all'inizio le schede grafiche differiscono fra di loro: per la quantità di memoria, per il numero di colori, per la risoluzione e anche (e soprattutto) per la velocità! Molte volte il fatto che AUTOCAD plotti lentamente sul video non è dovuto alla lentezza del PC, ma alle caratteristiche della VGA.
Spesso, quando andate nei vari negozi alla ricerca del prezzo più conveniente, non chiedete neppure la marca della scheda grafica che ritroverete poi montata all'interno della macchina.
E' come se un acquirente andasse a comperare un'automobile senza informarsi della cilindrata!
Senza parlare che esistono decine e decine di VGA differenti, ognuna caratterizzata da nomi variopinti e da prestazioni medio basse. I set di chip che hanno dato nel tempo una qual affidabilità sono i Trident ed i Tseng, prima 3000 ora 4000. Entrambe queste schede sono affidabili e compatibili con la maggior parte del software. La Tseng 4000 si è imposta da tempo come standard (anche se molti rivenditori non la pensano così: una Trident costa meno di una Tseng e spesso viene venduta allo stesso prezzo). Ora sono presenti sul mercato delle VGA Tseng con il ramdac modificato, in grado di utilizzare i driver Panacea a 32000 colori con programmi del calibro di 3D STUDIO della Autodesk. Queste VGA sono anche caratterizzate da tempi di bench che superano abbondantemente i 4000 chr/ms di landmark, mentre una scheda economica non supera i 1500/1600 chr/ms.
Come vedete la differenza di velocità è assai notevole, ed anche il costo è diverso. Una VGA a 256K spesso costa poche decine di migliaia di lire, contro le trecentomila lire di una scheda seria.
Vi siete mai chiesti se valga la pena di risparmiare questi soldi quando si stanno spendendo 4 o 5 milioni per l'acquisto di un buon PC?
Sicuramente no!
Detto ciò lascio al vostro buon senso di valutare la correttezza di alcuni venditori, che per fare prezzi bassissimi, abbinano computer velocissimi a VGA a dir poco inadatte (il classico specchietto per allodole). Per non parlare della infinità di schede ad un mega dai nomi più disparati e, soprattutto, compatibili solo con alcuni software.
Infatti tutti sanno che per fare girare Windows od altri programmi blasonati ad alta risoluzione, occorrono dei driver particolari. Questo non succede con la stragrande maggioranza dei pacchetti in commercio, per i quali vengono utilizzati i driver VESA o PANACEA, che possono essere trovati gratuitamente nelle più importanti BBS degli USA. In ogni caso questi programmini vengono forniti dai costruttori con la scheda VGA, al momento dell'acquisto.
Morale della favola: occhio alla pernice, non sempre basta acquistare un 486 ed un coprocessore matematico, per avere il massimo, occorre anche una buona scheda grafica, all'altezza dell'utilizzo futuro del personal. E questo senza andare ad acquistare schede del tipo VISTA a 4 megaram o TARGA 32, anche perché il software per queste appendici costa decine di milioni!
Arrivederci alla prossima.
MAURO PAGANI

GAME BOY

BATTLE UNIT ZEOTH

JALECO

USCITA: ADESSO
PREZZO: LIT. 69.000
DISPONIBILE PRESSO: MICROMANIA e COMPUTER LAND

GRAFICA: 91%

SONORO: 90%

GIOCABILITA': 94%

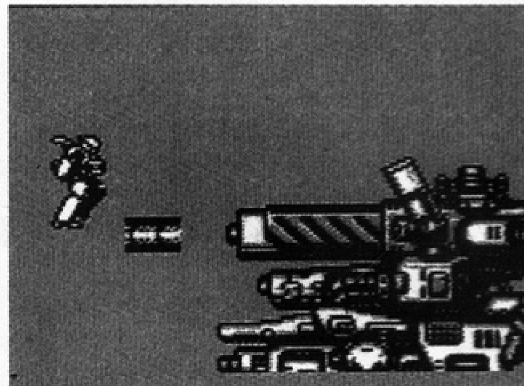
VAL. GLOBALE: 91,6%

Q/P = A

Finalmente un arcade shoot'em up originale, dinamico e scattante che rivernicia con un tocco di freschezza anche la gestione via pad del grosso sprite mega-distruttore da controllare su cinque livelli di battaglia. La Battle Unit Zeoth è infatti un grosso Mech che va spinto fino al cuore della roccaforte nemica, attivandonei razzi direzionali e le numerose armi a disposizione. Si impiega dunque il tasto A per regolare la spinta dei bruciatori (un consiglio: non applicategli lunghe pressioni, ma limitatevi a piccoli tocchi, dando potenza ai thruster un po' per volta, ottenendo così un maggior controllo dei movimenti) ed il joypad direzionale per spingere B.U.Z. contro le orde dei soliti sprite assassini. Avremo una sola vita a disposizione per superare ognuno dei cinque livelli, ma fortunatamente una serie illimitata di Continue con cui terminare il gioco in brevissimo tempo (!). Se non bastano poi i cannoni base per sconfiggere i veri tipi di nemici, potremo raccogliere armi laser, granate e potenziatori energetici di tutte le strumentazioni belliche a disposizione (altro consiglio: se non riuscite a superare un punto in uno stage, riprovateci con armi differenti!). La grafica fluidissima e le animazioni omogenee e molto dettagliate scorrono via freneticamente senza, fortunatamente, incappare in problemi di scrolling. L'audio tipicamente "blastante" infarcisce il gioco dall'inizio alla fine e, in definitiva, il gameplay si offre notevolmente entusiasmante soprattutto per i più giovani smanettoni. Peccato che con le vite infinite B.U.Z. duri un po' troppo poco!!!!

Battle Unit Zeoth è un gran shoot'em up, originale, frenetico ed avvincente anche se, a dire il vero, dura un po' pochino. Con una serie illimitata di Continue infatti il vostro Mech da guerra potrà facilmente percorrere i cinque lunghi stage in brevissimo tempo. Non c'è nemmeno l'opzione per due giocatori in Link, per cui ci sentiamo di consigliare questo intrigante prodotto Jaleco ai soli neofiti del genere.





GAME BOY

WHO FRAMED ROGER RABBIT?

CAPCOM

PREZZO: LIT. 69.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO: MICROMANIA e COMPUTER LAND

GRAFICA: 95%

SONORO: 94%

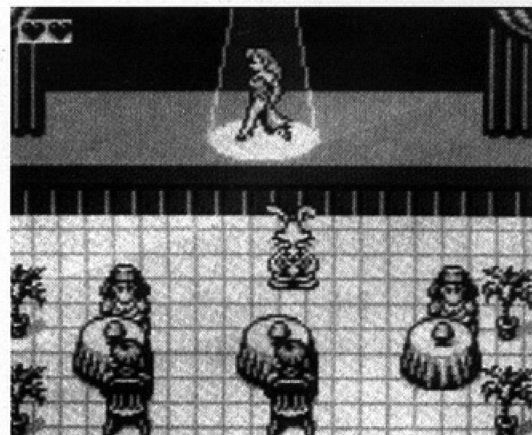
GIOCABILITA': 97%

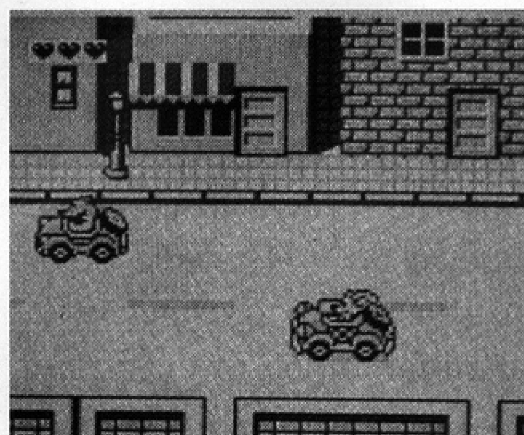
VAL. GLOBALE: 95,3%

Q/P = A

No, non si tratta della semplice conversione del bruttissimo game apparso sul N.E.S. qualche mese fa! Who Framed Roger Rabbit? in formato Game Boy è una grandiosa avventura grafica, con numerosissimi interludi arcade, che riesce a strabiliare qualsiasi possessore di Game Boy grazie ad una spiccata originalità e longevità. Il gioco ricalca fedelmente la trama del film, ma non si limita a tradurre in sotto-giochi i punti salienti della storia, bensì vi permette di vestire i panni di Roger e di esplorare l'intera Toon-Town (Cartoonia per i non udenti!), raccogliendo indizi ed oggetti indispensabili per salvare l'avvenente Jessica dalle sgrinfie del giudice Doom. Ad esempio, durante le prime fasi del gioco, il nostro Roger dovrà nascondersi in un armadio e sbirciare qua e là, in attesa che gli sgherri del giudice se ne vadano dall'appartamento di Eddie Valiant. L'intera trama e lo svolgimento del gioco vengono dunque sviluppati con un tipo di interazione cinematografica da fare invidia ai game Cinemaware, offrendo così un prodotto realmente diverso ed innovativo per Game Boy. La trama poi, lunghissima e complicatissima, viene sviluppata in modo univoco con un solo svolgimento: in questo modo la Capcom ha voluto prodigarsi per rendere il più realistica ed intrigante possibile la metodologia di gioco, piuttosto che naufragare in un serie di sotto-arcade proposti e giocabili in ripetizione. Who Framed Roger Rabbit? per Game Boy è un game originale, stravagante, interattivo alla massima potenza e decisamente riuscitissimo rispetto al rapporto prezzo-qualità. Se cercate qualcosa che valga realmente i soldi spesi, non perdetevi assolutamente questo gioiello Capcom!

Un'avventura a la Cinemaware su Game Boy? Tantissimo divertimento interattivo, magistralmente descritto in una confezione audiovisiva da Oscar? Who Framed Roger Rabbit? è la risposta a questi interrogativi. Di Game Pak così belli su Game Boy ce ne sono in giro mooooltо pochi!!! Provare e vedere per credere!





UNIVERSO
PARALLELO

STARQUEST MISSIONE: DREADNOUGHT

GAMES WORKSHOP - MB GIOCHI
PREZZO : LIT. 23.900
USCITA : ADESSO
DISPONIBILE PRESSO: PERGIOCO

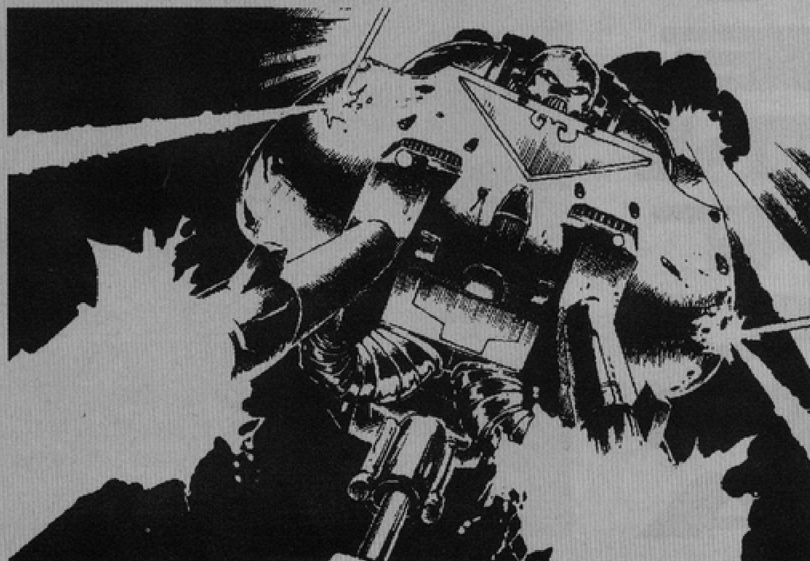


Stufi di giocare sempre con le solite regole, senza nessuna innovazione, al sempreverde board game Starquest? Se avete risposto affermativamente sarete felici di sapere che, in collaborazione con la MB GIOCHI, la Workshop ha deciso di pubblicare il corrispondente "tavolesco" di un data disk per computer, offrendo al giocatore nuove possibilità, che descriverò più a fondo nelle prossime righe.
Per giocare è ovviamente necessario possedere il prodotto base, il che fà presupporre che tra non molto tempo assisteremo ad una sorta di evoluzione successiva di questo sistema di gioco, magari sulla falsariga del più blasonato AD&D della TSR.
La cosa che più colpisce nel boardgame è sicuramente la quantità di materiale presente, e devo dire che trattandosi di un'espansione, ci si può tranquillamente ritenere soddisfatti.
Troviamo infatti nella confezione:
- 12 miniature della Citadel, di cui 6 Marines spaziali, 4 Androidi e 2 temibilissimi Dreadnought (che tra l'altro, danno il titolo al prodotto).
- una serie completa di armi leggere, pesanti e extra-pesanti, nonchè una manciata di oggettistica varia che include zaini, artiglieria mobile di supporto e porte stagne rinforzate, insomma tutto quello di cui ha bisogno un buon Dungeon Master per ricreare tutte le avventure che gli passano per la testa.
- una nuova sezione fustellata in cartone da aggiungere alle precedenti.
- una scheda riassuntiva, nuovi segnalini blip (evitate battute gratuite, grazie) e due ulteriori dadi.
Fondamentalmente il gioco vero e proprio è rimasto invariato, quindi non mi rimane che descrivervi i cambiamenti apportati (se ne volete sapere di più rileggetevi la recensione di Starquest apparsa su uno dei precedenti numeri di VG&CW).
Il primo cambiamento lo si avverte dando uno sguardo all'arsenale a disposizione dei Marines spaziali:
- cannone laser: può sparare tre colpi per ogni turno, e agisce su quattro caselle, con la possibilità di incrementare l'effetto devastante concentrando tutti i colpi in un unico punto.
- fucile a fusione: spara a tutte le miniature che si trovano lungo una linea diritta di caselle.
- raggio a conversione: ha un'effetto identico al fucile a fusione con l'unica differenza che a contatto con ostacoli di qualsiasi natura, si ha un'esplosione che copre tutte le caselle adiacenti al punto dove è avvenuto l'impatto.
- tarantola: non si tratta di un animale velenoso addestrato dai Marines, bensì di un'arma mobile di supporto, simile alle attuali mitragliatrici.
Questo per quanto riguarda la parte "buona".
Per la parte "cattiva", l'elemento più importante è decisamente l'introduzione di nuovi imponenti Dreadnought, così classificati:
- Mark VII Dreadnought: appartiene alla classe "Maligno" e può portare fino a due armi extra-pesanti, ma è tuttavia un pò lento.
- Mark VIII Dreadnought: è un



nemico di classe "Predatore" armato come il precedente, ma più veloce.
- Mark IX Dreadnought: un "Dominatore", incorpora fino a 4 armi extra-pesanti, ma è un pò impacciato nei movimenti.
- Mark X Dreadnought: classe "Abominevole", è un vero bestione, che unisce la potenza di fuoco del Mark IX ad una agilità e velocità molto superiore.

Purtroppo, tranne qualche altro aspetto secondario che non stò a descrivere, e che si limita a qualche nuovo modo di combattere, tutte le innovazioni sono queste, tutto qui.
Probabilmente la Games Workshop, pur di sfruttare il successo del predecessore, ha semplicemente cambiato le regole limitandosi ad appioppare agli elementi "nuovi" dei nomi risonanti e dando un risalto speciale ai mega corazzati Dreadnought.
Il risultato finale è tuttavia un qualcosa che non vale decisamente l'acquisto.
Se siete dei fans sfegatati dell'originale allora la cifra richiesta potrebbe rivelarsi ben investita, altrimenti seguite il mio consiglio: lasciate perdere e con il denaro risparmiato offrite una pizza ad una bella ragazza e poi portatela al cinema (ovviamente a vedere un bel film, cosa pensavate?).



LA PAGINA DELL'AVVENTURA

LA SOLUZIONE DI BERMUDA PROJECT

In mancanza dei punti cardinali (si gioca interamente con il mouse) siamo costretti a citare come riferimento alcuni luoghi particolari.
Si incomincia vicino alla carcassa del vostro velivolo precipitato sull'isola. Seguite le orme finchè ci sono e proseguite velocemente verso NE fino al paesaggio desertico. Qui troverete una jeeep con un cadavere vicino. Get Jeep (salite sulla Jeep), Get Bucket, Get Shovel, Get Canteen, Drop Jeep. Tornate veloci verso le orme sulla sabbia e poi andate verso il mare. Use Bucket On Sea. Ritornate veloci verso l'aereo, raggiungete il mare, Use Bucket On Sea e ritornate ancora all'aereo. Use Bucket On Flames. Cercate di eseguire tutta questa operazione il più velocemente possibile o le fiamme salderanno lo sportello dell'aereo. Use Shovel On Sand, Exxamine Hatch, Examine Toolbox, Get Crowbar. Ora andate verso destra costeggiando il mare fino al villaggio dei nativi e cercate di non farvi prendere. Vicino alla "pool" troverete un deltaplano, Get Glider. Ora volate di nuovo verso sinistra e non preoccupatevi più dei nativi. Il deltaplano non può volare dappertutto: ci sono limiti che hanno a che fare con le correnti calde del mare. Dovrete volare verso sinistra per trovare ùn punto da dove osservare il fiume. Trovate l'aereo con le casse vicino. Esaminate le valigie aperte ed in una Get Lighter. Avvicinatevi alle casse e Use Crowbar On Crate, Get Fuel Can e poi liberate il passeggero che si trova nella cassa più in alto. Correte il rischio di morire di sete quindi tenete sempre la borraccia piena d'acqua che si trova nello stagno vicino alle casse. Con il deltaplano tornate alla jeep con il cadavere. Use Lighter On Scorpion, Examine Skeleton, Get Keey, Get Jeep, Use Fuel Can On Fuel Cap, Use Key On Jeep. Ora dovrete andare velocemente verso nord fino a trovare la reecinzione che delimita il villaggio voodoo. Una volta arrivati andate a sbattere contro le porte del villaggio e una per una queste ultime si apriranno. Andate ai piedi della statua nel villaggio ed eseguite le prossime mosse velocemente. Get Wax Voodoo, Get Waxx Girl, Detach Needle From Wax Girl, Attach Needle To Wax Voodoo. Questo fermerà il voodoo e libererà la ragazza dal trance facendola tornare all'aereo. Uscite verso nord e andate alla capanna dello sciamano. Avvicinatevi alla tomba con la croce, Use Shovel On Grave, Use Shovel On Coffin, Get Cross, Use Cross On Yourself. Avvicinatevi alla tomba sulla sinistra della croce Use Shovel On Grave, Use Shovel On Coffin, Examine Open Grave, Get Knife. Andate ora ai relitti dei galeoni. Avvicinatevi alla nave che ha in parte il cannone, Examine Passenger; un passeggero è bloccato sul relitto. Niente paura, andate verso nordest e cercate di trovare velocemente la palla di cannonce tra le pietre bianche sferiche, Get Cannonball. Tornate al cannone. Usa Cannonball On Cannon, Get Barrel, Use Barrel On Cannon, Use Lighter On Cannon. Voilà il terzo passeggero è liberato! Lì intorno troverete anche una lampada a olio, Get Lamp. Avvicinatevi alla sirena sulla nave, Get Pistol. Ora andate alle piramidi maya; avvicinatevi a quella più in basso sulla destra e accostatevi sulla sinistra della pietra che chiude la tomba. Cercate di stare il più vicino possibile alla piramide in posizione rivolta verso NE rispetto alla pietra, altrimenti non potrete vedere ciò che sta all'interno. Use Lighter On Lamp, Use Lamp On Chest, Get Treasure. Ora andate al villaggio indiano; avvicinatevi alla gabbia di legno, Use Knife On Cage e liberate il passeggero. Andate al villaggio dei cannibali (non fatevi prendere da loro, pena un'orribile fine!) più o meno a nord della capanna dello sciamano. Avvicinatevi al primo dei pentoloni e prendete la pentola con il manico in alto a destra del pentolone, Get Pan. Avvicinatevi al pentolone di sinistra, Use Pan On Pot e così prendete l'olio bollente. Avvicinatevi alla ragazza leegata al palo, Use Pan On Rope, Use Lighter On Rope e così bruciate la corda che lega la ragazza. Andate ora alle pietre simili a Stonehenge; avvicinatevi alla ragazza in trance sulla pietra e fate attenzione a non farvi prendere dai guardiani; aggiratele dalla sinistra. Use Canteen On Passenger. La ragazza si riprenderà e andrà all'aereo. Tornate al villaggio indiano e andate verso nord fino al ponte con la guardia: questa chiuderà un occhio e vi farà passare. Potenza del denaro! Andate ancora a nord fino alla recinzione ed entrate nel villaggio. Qui troverete il furbo pilota adorato dai locali che lo credono un dio caduto dal cielo. Avvicinatevi alla tenda, Use Pistol On Passeegner. E' vero, è scarica, ma il pilota non lo sa e voi blufferete clamorosamente! Spaventato, il pilota tornerà all'aereo. Tornateci anche voi con il deltaplano e salite: i passeggeri vi tributeranno un meritato applauso per il vostro successo e potrete perciò tornare a casa come veri eroi!

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

Super Nintendo
2 Joypad
Super Mario World
L. 389.000
Kuma Connector Famicom
L. 89.000

CD-ROM per PC

Barney Bear Goes To School L 129000
Battle Chess L189.000
Wing Commander + Ultima6 L 199000
Composer Quest L189.000
Collection L189000 - Pack 2 L199000
Kings Quest V L. 169.000
Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKF BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 129.000

****

Scheda Joystick
Microchannel
L. 129.000

A500 Upgrade 2.0
L. 99.000
Scheda con kickstart 2.0 per avere i due sistemi operativi

A500 PLUS KICK
L. 170.000
Scheda con kickstart 1.3 per avere i due sistemi operativi

➡Prezzi IVA compresa
➡Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	C64
1000 Miglia	59000	69000	
Advantage Tennis	49000	59000	
Age	49000	69000	
Alcatraz	59000		
Big Game Fishing	59000	69000	30/30
Castle Of Dr. Brain	89000	99000	
Civilization		99000	
Clik Clak	49000		25/29
Deuteros	49000		
Dylan Dog	59000	69000	29/29
Eco Quest "Sierra"		99000	
F1 Grand Prix	79000		
Fascination	59000	69000	
Football Champ	59000		29/29
Freakin Funky Fuzzballs		49000	
Gateway Savage Frontier		69000	/69
Gobliiins	49000	69000	
Golden Eagle	49000	59000	
Great Napoleonic Battles	49000		
Harlequin	49000		
Heimdal	69000	69000	
Hero Quest + Return		69000	
Hyperspeed		119000	
Jonny Quest			/29
Kick Off Giants	20000		
Knightmare	59000		
Leander	49000		
Mega Twins	29000		20/26
Monkey Island II	89000	89000	
Obitus		79000	
Ork	49000		
Police Quest III	89000	99000	
Pool Of Darkness		69000	
Populous II	59000	69000	
Rotox!	39000		25/29
Riders Of Rohan		69000	
Robocod	39000		
Rolling Ronnie		39000	
Rubicon	59000		25/29
Secret Weapons Luftwaff		99000	
Shuttle		99000	
Space Quest IV	89000		
Star Trek		59000	
Super Space Invaders		39000	
Tip Off	49000		
Ultima VI	69000		
Wild West World	59000	59000	
Willy Beamish	89000	99000	
Wing C. II Special Oper.		49000	
Wolfchild	49000		

TITOLO	AMI	IBM	C64
Agony	49000		
Alien World	39000		25/29
Another World	69000		
Battletech II		79000	
Birds Of Prey	59000		
Brides Of Dracula	49000		
Conquests Of Longbow		99000	
Cover Girl Poker	49000	69000	
Cruise For A Corpse ITA	59000	59000	
D/Generation		79000	
Dragons Lair Singe Castle		79000	
Eye Of The Beholder II		79000	
Falcon III		109000	
Fire Team 2200	69000	79000	
Flight Of The Intruder	59000		
Floor 13		79000	
Fuzzball	49000	49000	
Gods		49000	
Harpoon New	69000	79000	
Heart Of China	89000	89000	
Hudson Hawk	29000		
Leisure Suit Larry V	89000	89000	
Leisure Suit Larry I	89000		
Lotus II	49000		
Maniac Mansion ITA		69000	
Midwinter II	79000	119000	
Oh No! More Lemmings	49000	49000	
Paperboy II		49000	
Personal Pro Golf		79000	
Pit Fighter	29000	29000	
Pro Tennis Tour II		49000	
Realms	69000		
Red Baron	89000	89000	
Robocop III	59000		
Rocketeer		69000	
Shadow Lands	59000		
Simpsons	29000	49000	
Space Ace II	79000	89000	
Space Gun	49000		25/29
Space Quest I VGA		89000	
Strike Manager	59000		
Time Quest		79000	
Titus The Fox	49000	49000	
Treasure Savage Frontier		79000	
Turtles II coin-op	49000	49000	
TV Sports Boxing		69000	
Utopia	69000		
Wayne Hockey II		69000	
Wizardry 6	79000	79000	
Wizardry 7	Soon	Soon	

MEGADRIVE
Adapter JPN 25.000
Adapter M.S.II 99.000
Joystick Tac 49.000
Joystick Arc. 120.000
Fantasia
Last Battle
Super Monaco G.P.
Turrican
Sonic The Hedgehog
Jewel Master
Out Run
El Viento
Golden Axe II
Joe Montana Football
Ice Hockey
Rastan Saga II
Wrestle War

GAME GEAR
Sega Adapter 49.000
Pop Breaker
Super Golf
G-Loc
Castle Of Illusion
Shinobi
Super Monaco G.P.
Dragon Crystal

GAMEBOY
Super Mario Land
Double Dragon
Kung Fu Master
Bubble Bobble
The Punisher
Batman
Simpson

SUPER NINTENDO
Joe & Mac 129000
Pit Fighter 139000
Rival Turf 139000
WWF Wrestle 139000
Mystical Ninja 139
Super Ghouls'n'Ghost
S. Off Road 129000

ATARI LYNX
Ninja Gaiden
Strider II
Toky
World Cup Soccer

PC ENGINE
Pc Kid II
Death Angel Legend
Bubble Gun Crash

SuperNintendo Man. e Soft. in inglese

Actraiser L. 139.000
Big Run L. 129.000
Bill Lambeer Basket 139
Bombuzal L.129.000
Castlevania IV 139.000
ChessMaster L.129.000
D-Force L. 139.000
Darius Twin L. 139.000
Dennis Baseball L. 139
Drakken L. 139.000
Dream TV L.139.000
Dungeon Master L.149
Earth Defence L. 129
Equinox L. 129.000
Extra Innings L. 129000
F-Zero L.129.000
Final Fantasy II L.149
Final Fight L.139.000
Gradius 3 L.129.000
Hole 1 Golf L. 129.000
Home Alone L.149000
Hyperzone L.119.000
Lemmings L. 129.000
Might Magic 2 L.149
Ncaa Basket L. 149000
Nolan Ryan L.129000
Nosferatu L. 139.000
Pga Tour Golf L. 129
Paperboy 2 L.139.000
Pilots Wing L. 129.000
Populous L. 129.000
RPM Racing L. 129.000
Radio Flayer L. 139.000
Raiden L. 139.000
Robocop 3 L. 139.000
Robomech L. 139.000
Rocketeer L. 139.000
Shanghai L. 129.000
Sim City L. 129.000
Simpsons L. 139.000
Smartball L. 129.000
Smash TV L. 129.000
Solstice 2 L. 129.000
S. Adventure Is. L139.
S. Baseball 1000 L139.
S. Bases Loaded L.129.
S. Battle Tank L. 139000
S. Double Dribble L139
S. F1 Built L. 129.000
S. R-Type L. 139.000
Turtles L. 149.000
Zelda 3 L. 129.000

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

LA SOLUZIONE DI OPERATION STEALTH

ALL'AEROPORTO
Andate alla macchinetta dei giornali ed EXAMINE la buca delle monete (coin-slot). TAKE i soldi e USE i soldi nella fessura (slot). EXAMINE il giornale e prendete nota della nazione in esso menzionata. Entrate nella toilet e andate nel bagno vuoto. OPERATE la valigetta (case), TAKE la penna, EXAMINE il passaporto e TAKE le notes. OPERATE la calcolatrice e OPERATE il tasto fintantochè non appare la nazione desiderata. USE il blank passport sull'apertura, OPERATE il tasto e OPERATE la valigetta (case) per richiuderla. Lasciate il bagno ed uscite dalla toilet. USE il passaporto straniero (non quello americano), SPEAK alla hostess ed EXAMINE il telegramma. Andate a sinistra ed USE il biglietto aereo sulla guardia. Andate a sinistra nella stanza dei bagagli ed EXAMINE i bagagli fino a scoprire la valigia di Mr. Martinez. TAKE e OPERATE la valigia e TAKE il rasoio e la penna. Andate a destra nella toilet, OPERATE il rasoio ed USE il cavo sulla presa di corrente a muro. Ascoltate il messaggio ed uscite dalla toilet. USE il passaporto straniero sull'ufficiale, andate a sinistra ed aspettate il taxi sul marciapiede.

IN CITTA'
OPERATE il passaporto americano e prendete le note, OPERATE il passaporto per richiuderlo. Uscite verso sinistra verso la banca ed USE le note per due volte sull'impiegato. Ora andate dal fiorista ed USE le monete sul fiorista per acquistare il garofano rosso. TAKE il garofano ed USE (usatelo) su John; andate al parco e camminate tra le panchine fino a quando apparirà il vostro contatto. Non appena vi sarete impossessati della card e della chiave uscite verso destra e tornate alla banca. USE la card sull'impiegato della banca, scendete le scale ed USE la chiave sulla cassaforte in basso a destra. TAKE la cassettina e la busta; a questo punto dovreste esser catturati e portati nella caverna.

NELLA CAVERNA
Per scappare OPERATE le pietre per terra ed USE le corde sull'oggetto di metallo. OPERATE il terreno per trovare il piccone (pick-axe); OPERATE il piccone quattro volte sul punto da cui arriva l'aria fresca (verso sinistra). Questo passaggio vi condurrà alla sezione di nuoto. Fintantochè rimarrete abbastanza vicini alle rocce (senza rimanere bloccati) dovreste portarvi sempre più verso destra. Dovreste ricomparire dal fiorista. Andate in spiaggia di fronte all'hotel ed USE le monete sull'uomo per acquistare un braccialetto. Andate in albergo e salite le scale fino al terzo piano (non usate l'ascensore!). Entrate nella stanza in fondo al corridoio di destra, dove verrete ricatturati e portati su un motoscafo. Una volta giunti sull'imbarcazione OPERATE il braccialetto e aspettate di esser lanciati in mare. Non appena toccherete il fondo OPERATE il braccialetto ed aspettate che la ragazza vi raggiunga. Una volta giunta nelle vostre vicinanze OPERATE su di lei (davvero!) e nuotate fino alla superficie dove verrete ripescati. Dopo una breve sequenza animata dovreste arrivare al labirinto. Munitevi di molta pazienza e salvate spesso la vostra posizione su disco. Dopo aver lasciato il labirinto, OPERATE le porte ed entrate nell'ufficio. OPERATE il braccio della statua per scoprire una cassaforte. USE la cassettina sulla cassaforte ed OPERATE la cassettina per accenderla. La piccola lucetta rossa indica l'ordine dei numeri per la combinazione (del code box). Ad esempio, se la cassettina mostra un sette e la luce rossa si trova all'estrema destra, ciò significa che la cifra 7 occupa la posizione del quarto numero. OPERATE il tasto per inserire i numeri, OPERATE la cassetta (box) e TAKE la cassetta. La cassaforte si aprirà e rivelerà alcuni documenti. TAKE i documenti e verrete catturati per la terza volta. Seguono, a questo punto, un paio di sequenze arcade che richiedono parecchia abilità e pratica per essere risolte e superate. Fatte questo dovreste ritrovarvi a bordo di un sottomarino "alleato" dove vi verranno assegnati nuovi gadget. Altra fase di nuoto dove ci saranno da evitare gli squali; nuotate sul fondo ed EXAMINE un pezzo di alga per trovare qualcosa nascosto sotto. EXAMINE le alghe nuovamente per recuperare una specie di elastico, quindi nuotate il più possibile verso destra. OPERATE l'albero ed OPERATE il tasto e nuotate attraverso il buco situato alla base. OPERATE il boccaporto (porthole) e... fatevi imprigionare per la quarta volta! Verrete messo in una gabbia sospesa sopra una vasca piena di pirhanas. USE la penna sulla serratura ed USE l'orologio su entrambi i lati del muro. Schizzate velocemente verso destra ed OPERATE la grata. Scoprirete il condotto dell'aria condizionata con quattro labirinti simili a quello precedente. Portate sempre tanta pazienza e salvate ad ogni progresso fatto! Una volta usciti dal condotto vi troverete in un bagno. OPERATE la guardia, TAKE gli stivali di questa ed i suoi lacci, quindi USE i lacci sulla guardia. TAKE il fazzoletto ed

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

USE il fazzoletto sulla guardia. TAKE i vestiti e TAKE il bicchiere dal lavandino. Lasciate la stanza e andate a sinistra verso l'uscita sul basso. Entrate nella stanza nel mezzo ed OPERATE ed EXAMINE i cassetti fino a trovare alcuni timbri e dei lacci che dovrete prendere (TAKE). USE i lacci su John, lasciate la stanza, andate a destra ed entrate nella stanza. EXAMINE i vestiti e TAKE le istruzioni. USE il bicchiere sulla fontana, OPERATE il mucchio di rifiuti, TAKE la barca e lasciate la stanza. Uscite dallo schermo in alto dove vi verrà chiesto un bicchiere d'acqua che, naturalmente, possedete già. Tornate indietro e camminate attraverso la stanza verso sinistra, fino alla prima dove si trova l'Officer in attesa. USE il bicchiere pieno sull'Officer e posizionatevi all'angolo del tavolo. TAKE il timbro, puntando verso sinistra mentre lo fate (ciò è di importanza vitale). Tornate alla stanza con il letto e la fontana e TAKE il tampone dell'inchiostro (ink-pad) dal progetto (print-out). USE il francobollo sul tampone ed USE il tampone sulle istruzioni. Uscite dalla stanza e andate in quella con-la security door. OPERATE il pacchetto di sigarette ed OPERATE la prima sigaretta più in alto sul bordo. USE la carta sul bicchiere per rivelare le impronte digitali. USE la impronte digitali sul pannello, attraversate la porta e scendete nel passaggio. USE l'authorized mission sulla cassetta delle lettere ed entrate nel passaggio. USE il cavo elettrico sulla presa di corrente ed OPERATE il rasoio. USE il rasoio sul cestino, EXAMINE il cestino, quindi usateci (USE) sopra il rasoio nuovamente. Attraversate la porta ed incontrate il dottore pazzo. Quando l'isola emerge, aspettate che la voce esca dal rasoio ed USE la sigaretta in basso sul computer. Non appena il computer salta in aria, OPERATE Otto. Una volta sistemato quest'ultimo, USE il CD sul CD player ed uscite velocemente dalla porta. Dovreste trovarvi appesi ad un elicottero, quindi molto rapidamente USE l'elastico sulla bomba. Una volta in fase di caduta OPERATE il canotto per poi caderci dentro. Il Dr. Why cercherà di bombardarvi, ma l'elastico tratterrà l'ordigno e lo farà rimbalzare contro l'elicottero, annientando il vostro nemico. Finale della storia a la 007 con tanto di baci ed abbracci dalla bellona di turno!

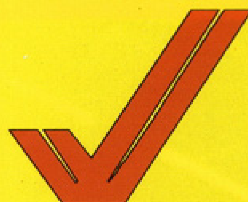
LA SOLUZIONE DI MYSTERE

Nord, Est, Nord, Ovest, Ovest, Esamina Quercia, esamina Buco, prendi Medaglione, est, Est, Est, Prendi Mele, Est, Sud, Est, Sud, Esamina Tombe, Spingi Lapide, Scendi, Nord, Ovest, Esamina Obelisco, Leggi Iscrizione, Est, Sud, Sali, Nord, Ovest, Nord, Ovest, Ovest, Lascia Medaglione, Prendi Pietra, Pronuncia Statumest Portum, Nord, Est, Spingi Armi, Mangia Mele, Prendi Monete, Ovest, Nord, Nord, Nord, Lascia Monete, Lasciabussola, Lascia Collana, Lascia Pietra, Lascia Coltello, Sud, Ovest, Ovest, Spingi Specchio, Prendi Chiave, Est, Nord, Prendi Flauto, Sud, Est, Nord, Lascia Flauto, Est, Apri Porta Con Chiave, Nord, Esamina Leggio, Esamina Libro, Apri Libro, Chiudi Libro, Apri Libro, Leggi Libro, Lascia Chiave, Est, Est, Prendi Torcia, Ovest, Ovest, Sud, Ovest, Prendi Flauto, Pronuncia Sonix Flaute, Guarda, Lascia Flauto, Esamina Torcia, Rispondi Si, Sud, Ovest, Ovest, Nord, Nord, Scendi, Est, Prendi Osso, Ovest, Sali, Sud, Sud, Est, Est, Nord, Scendi, Est, Est, Sud, Sali, Est, butta Osso Nel Pozzo, Sud, nord, scendi, sud, Sud, Esamina Mensole, Prendi Pozione, Nord, Nord, Sali, Ovest, Scendi, Nord, Ovest, Ovest, Sali, Prendi Collana, Sud, Ovest, Ovest, Nord, Nord, Scendi, Sud, Sud, Bevi Pozione, Est, Sud, Esamina Quadro, Esamina Targa, Rompi Tela......

Sotto La Prima Tela Compare Il Famigerato Quadro E' Molto Bello, Raffigura Il Mostro Che Emerge Dalle Tetre Acque Illuminate Dalla Luna Piena. Insieme Al Quadro Trovi Una Mappa Che Ti Indica Una Barca Che Ti Permettera' Di Lasciare L'isola.....

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

- ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91
- UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 21 NOVEMBRE91
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91
- KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 1/2 GENNAIO 92
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 92
- MANIAC MANSION N. 6 MAR 92
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 12 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N.9 MAGGIO 92
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 6 MAR 92
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.5 MARZO 1992
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N. 12 GIUGNO 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
- CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
- NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
- SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91
- ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
- MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
- CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
- ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91
- GEISHA N.8 APRILE 92
- KING'S QUEST V N.7 APRILE 92
- THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
- COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91
- PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
- QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
- MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
- SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
- SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
- IVANOE N. 10 MAGGIO 91
- EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
- WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
- ARTHUR QUEST FOR EXCALIBUR N.13/14 LUGLIO 91
- CIRCUIT'S EDGE N.13/14 LUGLIO 91
- IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 LUGLIO 91
- DRAKKEN N.13/14 LUGLIO 91
- FISH N.13/14 LUGLIO 91
- HOUND OF SHADOWS N.13/14 LUGLIO 91
- BAD BLOOD N.13/14 LUGLIO 91
- BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 LUGLIO 91
- HARDNOVA N.13/14 LUGLIO 91
- DRAGON WARS N.15/16 AGOSTO 91
- THE MAGIC CANDLE N.15/16 AGOSTO 91
- SHADOW OF THE BEAST N.15/16 AGOSTO 91
- SPACE ROGUE N.15/16 AGOSTO 91
- OBITUS N.15/16 AGOSTO 91
- BUCK ROGERS: COUNTDOWN.. N. 17 SETT. 91
- PRINCE OF PERSIA N. 17 SETT. 91
- HEART OF CHINA N. 18 SETT. 91
- SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 OTT. 91
- WRATH OF THE DEMON N. 19 OTT. 91
- MAD TV N. 19 OTT. 91
- WIZADRY N.20 OTT.91- N.21 NOV. 91 - N.22 NOV. 91 - N.23 DIC 91 -N.24 DIC 91
- GODS N. 20 OTT.91
- SPACE QUEST 2 N.21 NOV. 91
- LEISURE SUIT LARRY V N.22 NOV. 91
- CRUISE FOR A CORPSE N. 23 DIC 91
- POLICE QUEST III N.24 DIC 91
- COUNTDOWN N.1/2 GENNAIO 92
- FASCINATION N.3 FEBBRAIO 92
- MARTIAN MEMORANDUM N. 3 FEB. 92
- WILLY BEAMISH N.4 FEB. 92
- THE SECRET MONKEY ISLAND 2 N.4 FEBBRAIO 92 -N.6 MARZO 92 N. 8 APRILE 92
- ECO QUEST N.5 MARZO 1992
- GOBLIINS N. 5 MARZO 1992
- ROBIN HOOD N.6 MARZO 92
- EYE OF THE BEHOLDER 2 N.7 APRILE 92 N. 8 APRILE 92
- KNIGHTMARE N.7 APRILE 92 N. 8 APRILE 92 N.9 MAGGIO 92
- ROGER RABBIT N.7 APRILE 92
- STAR TREK N.9 MAGGIO 92



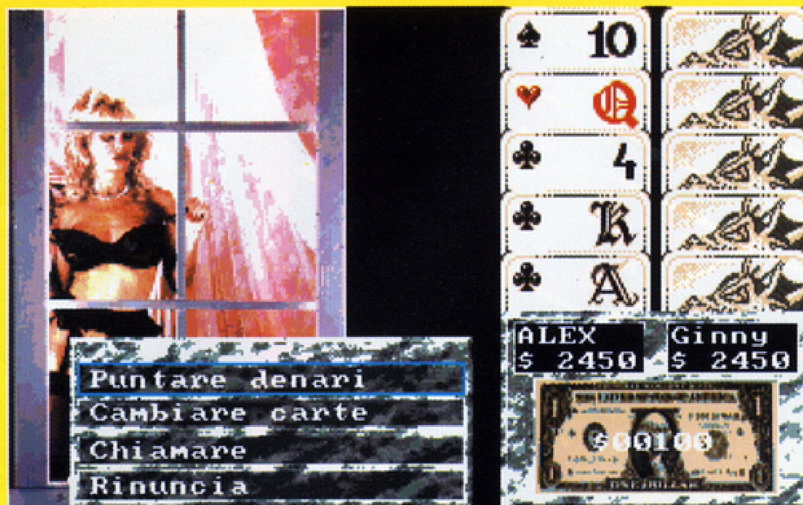
COVER GIRL STRIP POKER

EMOTIONAL PICTURES-THE SALES CURVE

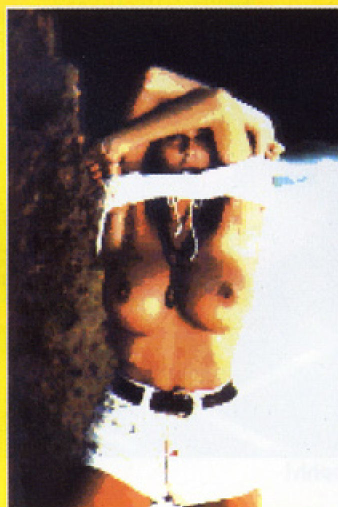
PREZZO: LIT. 59.900
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA: 98%
SONORO: 98%
GIOCABILITA': 98%
VAL. GLOBALE: 97,3%
Q/P = A

VG &CW YEP!

Se volete giocare a strip poker contro le più belle ragazze della Bionda Albione, godervi tantissimi commenti musicali e vocali, nonchè regalarvi una stupenda dimensione grafica a colori, non potrete trovare di meglio di Cover Girl Strip Poker. Si può competere con due amici e il divertimento è assicurato per molte, molte ore (e notti insonni!!!!).



Proprio qualche numero fa, un simpatico lettore (appartenente alla categoria dei rompiscatole, saputelli e particolarmente ignoranti!) ci ha fatto notare che non è possibile assegnare un voto basso ad uno strip poker computerizzato, semplicemente perchè, nel conteggio finale, entra a far parte anche il sonoro, molto spesso scadente o particolarmente esiguo. Una software house anglosassone, recentemente unitasi alla The Sales Curve, sembra aver udito queste lamentele e, in occasione di un ennesimo e stupendo poker con donnine discinte, ha pensato bene di realizzare un accompagnamento sonoro decisamente superbo. In Cover Girl Strip Poker troviamo dunque la coronazione del sogno di tutti i pokeristi incalliti del computer che, oltre ad una collezione di stupende ragazze, una giocabilità eccellente ed una presentazione grafica golosissima, è possibile deliziarsi le orecchie con alcuni motivetti terribilmente d'atmosfera. Le ragazze contro cui potremo giocare, fino ad un massimo di tre partecipanti umani, rispondono ad altrettante, voluttuose eroine del firmamento delle starlette anglosassoni, pizzicate, non a caso, dalle clamorose e dirompenti copertine del Daily Sport (un rotocalco che dovrebbe parlare solo di soccer e di polo, ma che in realtà predilige le curve di Maria Whittaker ai bicipiti di Tyson e Botham - se siete stati in Inghilterra avrete capito al volo!!!). Ecco allora comparire in stupende, caldissime istantanee le spumeggianti doti fisiche di Irine Michelsen, Minnie Champ, Amanda Godden e Maria Whittaker appunto (ce ne sono molte altre comunque!), realizzate in un contesto di gioco che sfrutta ottimamente le possibilità grafiche in Lo-Res del vostro Amiga. Giocare è quantomai semplice anche se, per una volta, dovrete fare a meno del fido topolino, digitando, di volta in volta, l'ammontare di denaro da puntare. Vale quindi la pena di sottolineare la presenza di numerosissimi commenti scritti, anche in italiano che infarciscono ogni singola fase del gioco, regalando una coinvolgente "personalità" ad un gioco già intrigantissimo di per sè stesso. Ben tre dischi programma, corredati da un simpatico poster "in tema", fuoriescono dalla ricca confezione di Cover Girl Strip Poker: un prodotto definitivo nel suo genere che pochi potranno permettersi il lusso di evitare! SLUUURPPPP!









MS-DOS

D/GENERATION

MINDSCAPE

PREZZO: LIT. 69.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA: EGA - VGA
SONORO: AD LIB - SOUND BLASTER
MEMORIA: 640K RAM
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: JOYSTICK - TASTIERA

GRAFICA: **87%**

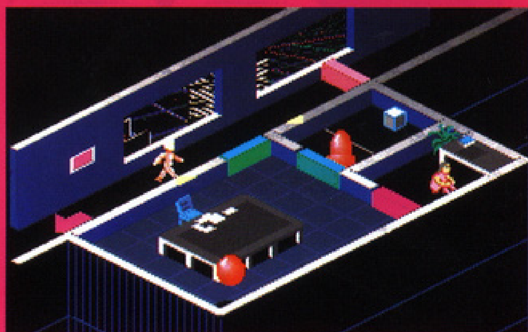
SONORO: **85%**

GIOCABILITA' : **97%**

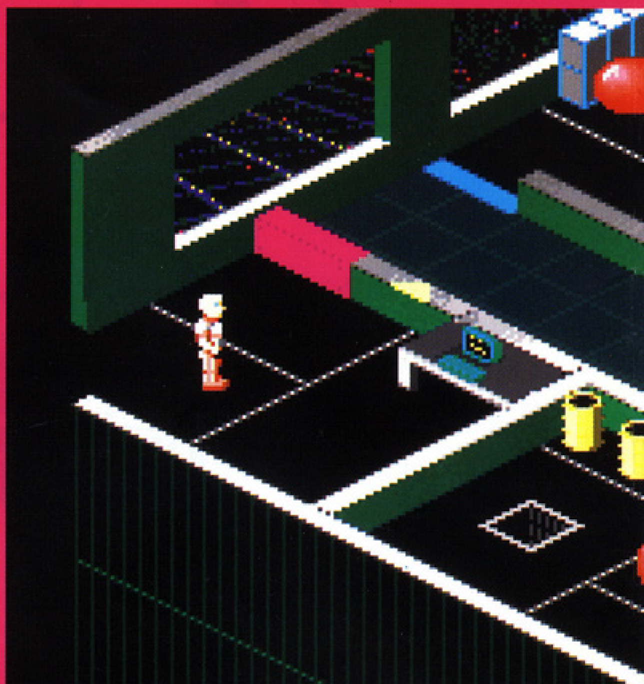
VAL. GLOBALE: **89,6%**

Q/P = A

Se cercate un classico arcade d' esplorazione a tre dimensioni, ed un pizzico di sana adventure, D/Generation fa davvero per voi. Se poi ci aggiungete la perfetta compatibilità con IBM PC non potrete certo trovar di meglio come attesissimo successore di Prince Of Persia.

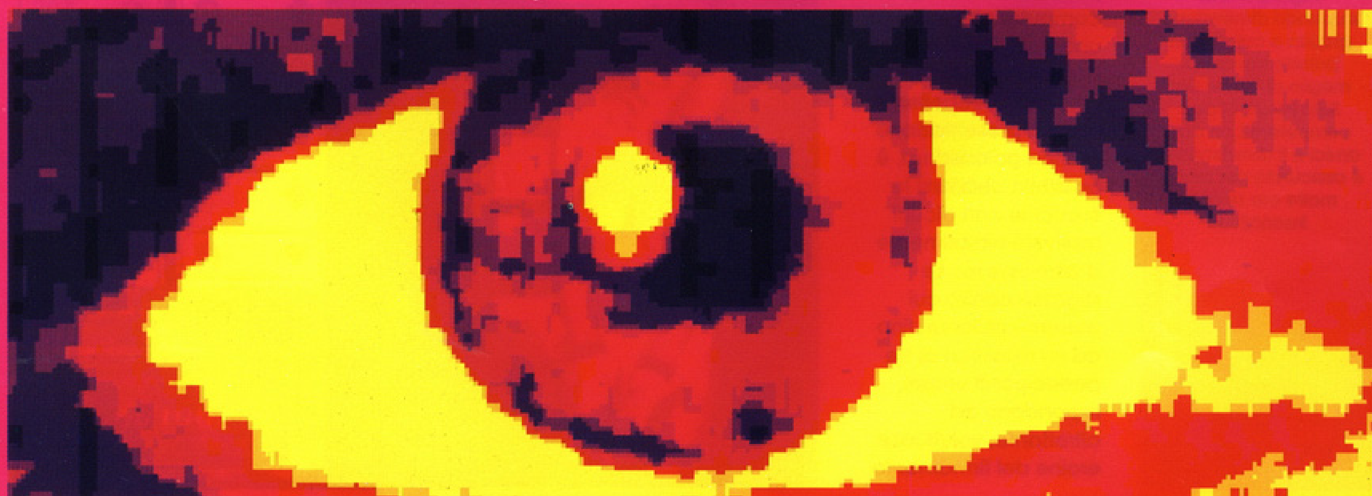




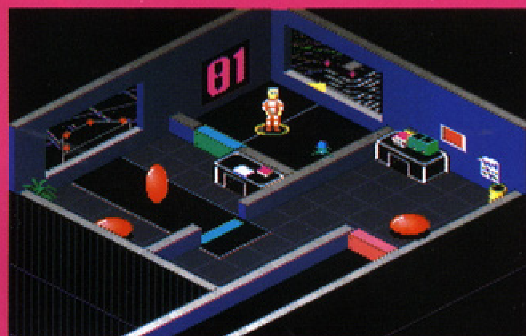


Siete un po' stanchi di adventure, wargame e simulazioni per il vostro PC? Invidiate gli stupendi arcade dei vostri amici Amighisti? Vi siete comprati un bel joystick (magari collegato alla Sound Blaster) e non riuscite ad usarlo pressochè in nessun gioco? E' allora arrivato il momento di aprire le porte del divertimento arcade anche al vostro elaboratore, regalandovi uno stupendo giocone tutto tridimensionale, ricco di gameplay, azione e, perchè no, un pizzico di strategia. Si chiama D/Generation (il gioco di parole è lapalissiano: si tratta di uno scienziato pazzo, de-generato appunto, artefice di diabolici piani ai danni del mondo intero!), si gioca come Prince Of Persia (o giù di lì!) e dura una vita (composta da circa 120 stanze!). Basta caricare i dischi programma (forniti in entrambi i formati all' interno della stessa confezione), impugnare saldamente il joystick (utilizzare la tastiera è caldamente sconsigliato!!!) e tuffarsi a capofitto nell' esplorazione sistematica di un intero palazzo a più piani, che ospita la sede della Genoq, una futuristica industria cibernetica, recentemente caduta in disgrazia ed avvolta da fitto mistero. Fatto sta che, all' interno dell' edificio, un gruppo di terroristi mantiene in ostaggio un certo numero di



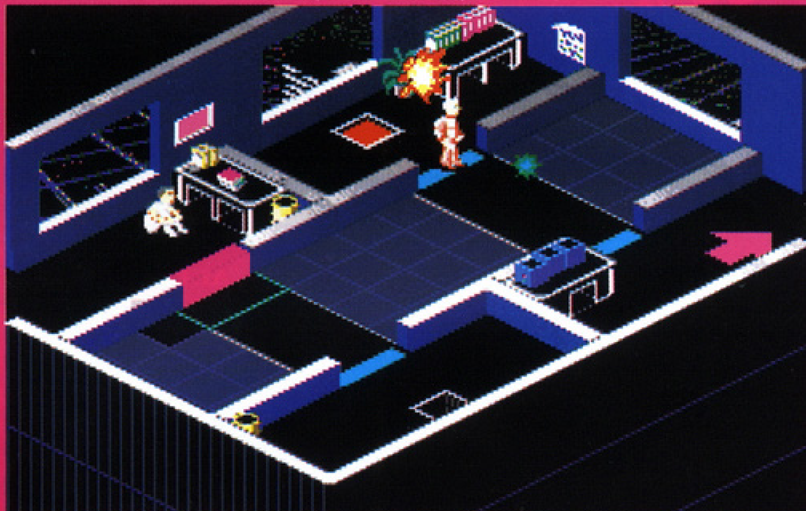


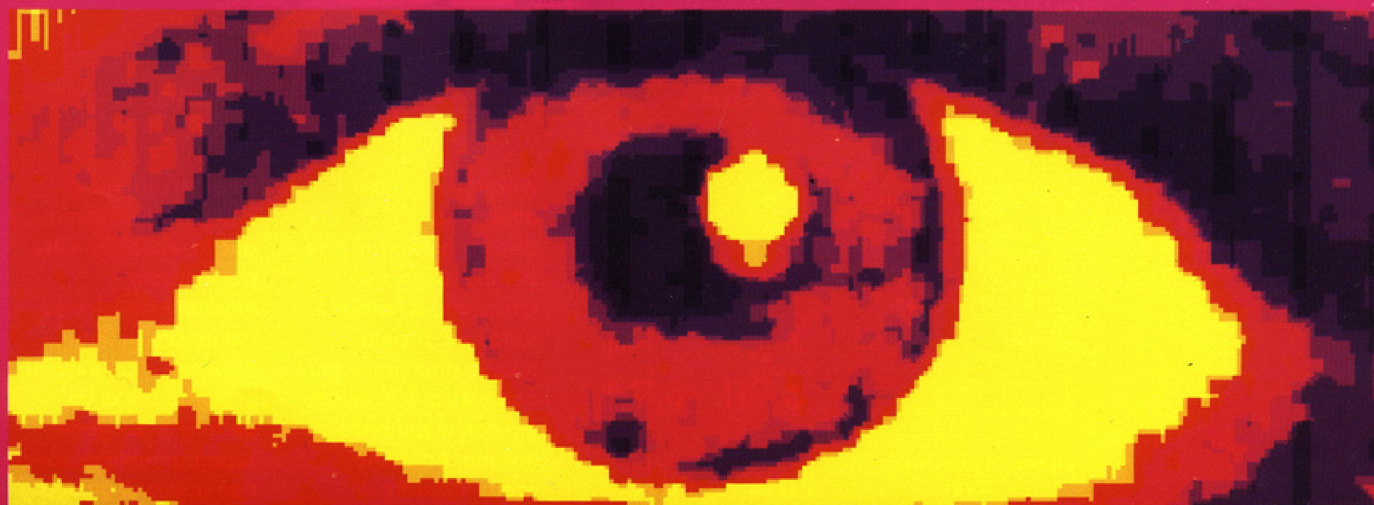






persone, fra le quali il famoso Dott. Derrida, artefice di nuove scoperte e sviluppi della tecnologia cibernetica. Si tratta allora di penetrare nel palazzo, vestendo i panni di un singolo agente speciale, esplorarne ogni angolo, raccogliere oggetti ed attrezzature varie, nonchè aggirare o disinnescare le molteplici trappole preparate bell' apposta per bloccarci l' avanzata. In ogni stanza, in particolare, ci sono da attivare/disattivare interruttori, trasportatori, serrature e device vari di controllo, al fine di eliminare i trabocchetti, liberare gli ostaggi e recuperare chiavi, scudi, pistole laser, codici magnetici ed oggetti vari. Si deve anche colloquiare con i vari ostaggi che, molto spesso, potranno fornirci indispensabili informazioni per proseguire nella missione. Giocare è molto semplice, ragionare per aprirci un varco sino alla stanza seguente è un po' più complicato. Ci sono infatti serie e serie di serrature ed interruttori che vanno azionati in sequenze prefissate, nemici da eliminare (buffissimi i palloncini rimbalzanti edi' ' saltarelli' ' ,presi a prestito da Marble Madness!) e piattaforme o cancelletti ad alto voltaggio da evitare accuratamente. Ben presto, dopo pochi passi, vi renderete conto di avere a che fare con un gran gioco che richiede abilità e destrezza con il joystick, nonchè una certa dose di arguzia e colpo d' occhio. Spesso alcuni dettagli o particolari dello schermo sono accuratamenti celati o mimetizzati per confondervi le idee e, per finire, granate esplosive e colpi laser vanno impiegati in numero limitato, solo in determinate sequenze e circostanze. Spesso bisogna perfino calcolare le traiettorie con cui esplodere i colpi della nostra pistola, in modo tale da colpire bersagli remoti altrimenti irraggiungibili. Graficamente parlando D/Generation sfrutta una classica tridimensionalità solida offerta in visione prospettica, costringendoci quasi a ruotare di 45˚ il joystick, proprio come accadeva in Cadaver della Image Works. D/Generation si avvale anche di un pizzico di commenti audio e suoni digitalizzati che ricreano perfettamente un' atmosfera di gioco avvincente. Anche se possedete un 286 a 16 MHz (non venitemi però a parlare di XT!!!!) potrete tranquillamente godervi D/Generation senza problemi, anche perchè le animazioni ed, in generale, il fabbisogno di velocità d' elaborazione dati richiesto dal programma è decisamente limitato. D/Generation è dunque un gran gioco, ricco di longevità, gameplay e sfida continua. Ottimo anche con schede EGA!





MS-DOS

WIZARDRY VI - BANE OF THE COSMIC FORGE

SIR-TECH

USCITA: ADESSO DISPONIBILE IN ESCLUSIVA PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA: EGA - VGA (16 COLORI)
SONORO: AD LIB - SOUND BLASTER
MEMORIA: 640K RAM
HARD DISK: OBBLIGATORIO
CONTROLLI: JOYSTICK - MOUSE - TASTIERA

GRAFICA:
88%

SONORO:
90%

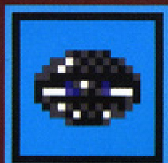
GIOCABILITA':
99%

VAL. GLOBALE:
92,3%

L'avventura, l'esplorazione, la visita a questi immancabili ed irrinunciabili dungeon non è mai stata così articolata, reale ed affascinante. Bane Of The Cosmic Forge arriva dunque a superare di gran lunga molti prodotti analoghi, senza peraltro penalizzare grafica, sonoro ed animazioni che costituiscono la base portante dell'incredibile livello di realismo offerto. Dungeon Master e Chaos Strikes Back sono stati solo l'inizio: il vero dungeon inizia qui!

Lo so, lo so, mesi fa, appena visto il prezzo in sterline, avrete senza dubbio stortato il naso. Tuttavia, da oggi, importato in esclusiva da MASTER PIX (0331-620430), arriva anche in Italia (con il prezzo in lire!!!) il sesto episodio di una favolosa saga RPG che, sconosciuta totalmente al pubblico nostrano (alcuni attenti amighisti tuttavia la conoscono già grazie a VG&CW), può essere facilmente reperita presso il punto vendita di Busto Arsizio in grado di spedirvela nel giro di pochi giorni. La serie Wizardry creata dalla Sir-Tech statunitense è una linea di prodotti decisamente analoghi ai più blasonati AD&D computerizzati targati SSI. Non per questo tuttavia giocare con qualsiasi episodio di Wizardry non offre altrettanto divertimento, visto che si tratta di prodotti altamente sofisticati e, sotto certi aspetti, meglio strutturati e più completi di tutti gli altri già noti al pubblico italiano. Abbiamo scelto Wizardry VI perchè si inserisce magistralmente nell'ottica dei cloni di Dungeon Master che proprio in questi giorni stanno sbocciando in tutte le software house di maggior rilievo. Mentre aspettate l'ormai celeberrimo Eye Of The Beholder per Amiga, provate dunque a farvi rapire dalla stupefacente complessità di gioco di Bane Of The Cosmic Force. Il sistema di svolgimento è sempre quello, eccezion fatta per la trama chiaramente diversa, sviluppato su una capillare e lunghissima esplorazione di un dedalo di dungeon, superbamente descritti con ausilio di grafica









tri-di e sonoro digitalizzato. Non mancano poi le animazioni che intervengono nei numerosissimi combattimenti, effettuati contro orde di nemici sempre più agguerriti e mostruosi. Dall'elegante confezione del gioco esce una ricchissima documentazione e ben cinque dischi programma, installabili necessariamente su hard disk (sono chiaramente zippati). I personaggi che compongono il nostro manipolo di esploratori possono arrivare ad un massimo di 6, selezionabili in base a 11 razze e 14 "professioni" (ladro, mago, guerriero, shogun, ninja, ecc.). 400 sono gli oggetti e gli utensili messi a disposizione dal programma al fine di potenziare al massimo il livello di realismo del programma, nonchè renderlo il più complicato e divertente possibile. Non mancano poi gli incantesimi, presenti in ben 462 combinazioni relative a sei volumi di magia recuperabili durante l'esplorazione. La porzione relativa poi ai combattimenti viene sviluppata attraverso attacchi primari e secondari che sono costantemente registrati ed aggiornati su una serie di sottoschermi, separati per complessità e quantità di dati da quello principale con grafica in tridimensione.







FIRETEAM 2200

INTERCINE

PREZZO: LIT. 69.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA/VGA
SONORO: ADLIB, SOUND BLASTER
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: TASTIERA
MEMORIA: 640K

GRAFICA: **93%**

SONORO: **90%**

GIOCABILITA': **96%**

VAL. GLOBALE: **93%**

Q/P=A

FIRETEAM 2200 non è il classico gioco di guerra ad esagoni, è un wargame abbastanza anomalo, assai piacevole, peccato che duri troppo poco. Quando si rendete conto di essere padroni delle regole del gioco avete terminato le battaglie disponibili.... un vero peccato, anche perché le varie operazioni sono avvincenti e permettono di passare piacevolmente qualche ora. Adatto anche ai meno esperti, per tutti quelli che per il momento evitano gli advanced level della SSI!



Questa volta vi ritrovate in un lontano futuro, siete su un lontano pianeta dove si contrappongono varie fazioni avversarie. Novello capitano di ventura dovrete cercare di vendere i vostri servigi a chi vi offre di più. Attenti però, che in alcuni casi, la fedeltà viene ripagata con ricchi premi. All'inizio del game avrete a disposizione una cospicua somma di denaro, che vi risulterà indispensabile per comperare dei mezzi da combattimento e per assoldarne i relativi piloti. Ogni ufficiale ha un costo rapportato al suo valore: ad esempio un colonnello costerà molto, ma molto più, di un semplice sottotenente. Anche per i mezzi vale lo stesso principio: un automezzo leggero e poco armato, come potrebbe essere una jeep, costa molto meno di un tank o di un carro pesante. Potrete scegliere fra vari tipi di elicotteri e di tank armati con cannoni e missili. Inoltre avrete a disposizione unità di fanteria, che hanno sì un basso costo, ma possono essere eliminate senza troppa fatica dagli avversari. La scelta più redditizia (a nostro modesto avviso) è l'acquisto di un piccolo numero di carri di media potenza, ai quali aggiungere, dopo ogni missione portata a termine con successo, un nuovo mezzo di grande potenza distruttiva: come un Hover od un heavy tank, il tutto con la benedizione della fazione alleata.
Il gioco è composto da un gran numero di missioni, se le eseguite di seguito vi parrà di portare a termine una intera campagna per la conquista del pianeta. Peccato che il divertimento termini troppo presto, soprattutto se siete abbastanza abili.
Un appassionato di wargames potrà al massimo divertirsi per cinque o sei ore, dopo di che risulterà sì vincitore dei vari scontri, ma potrà anche archiviare il programma. Infatti una volta combattute tutte le battaglie a disposizione, non avrete altro da fare che rivolgervi a qualche altro programma, magari più vario e con più opzioni.
Mentre un wargames della SSI ha una varietà infinita di regole ed opzioni, qui ci troviamo di fronte ad un bel gioco di guerra, che però ha molti limiti. FIRETEAM 2200 è infatti simile ad una avventura, che una volta terminata si può buttare alle ortiche. Cosa questa che non dovrebbe valere per un wargames serio, dove ogni partita differisce dalla precedente.
FIRETEAM 2200 vede tutte le schede musicali più diffuse, unico neo il fatto che dovete caricare manualmente il driver di gestione della scheda, in caso contrario funziona solo il cicalino interno del PC.
La grafica è buona, anche perché le unità sul campo sono in numero ridotto e solitamente il vostro carro vede solo una piccola parte della territorio. I mezzi del proprio team solitamente eseguono autonomamente gli ordini impartiti loro prima della partenza. In pratica voi pilotate solo il vostro tank e ne dirigete il fuoco sulle unità nemiche più vicine.



MS-DOS



USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA, VGA, CGA, HERCULES, TANDY
SONORO: CICALINO INTERNO
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE
MEMORIA: 640K

GRAFICA:
90%

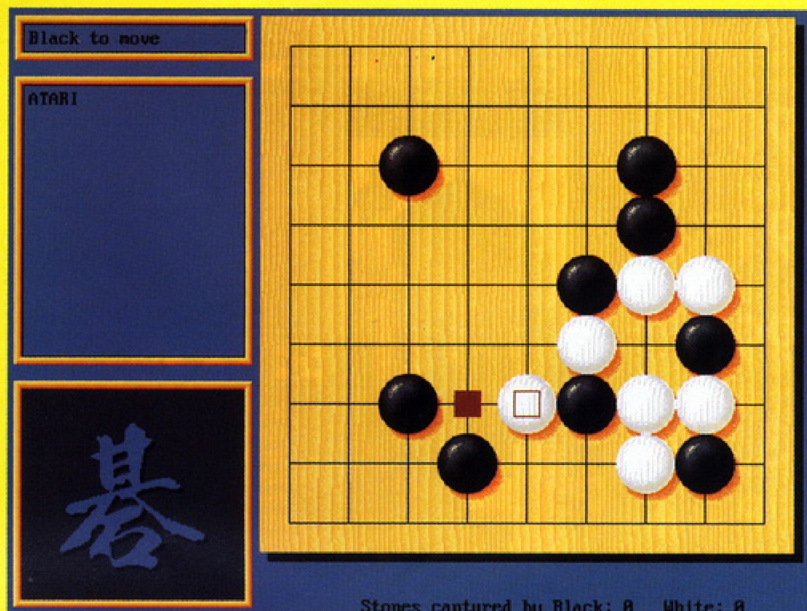
SONORO:
N/C

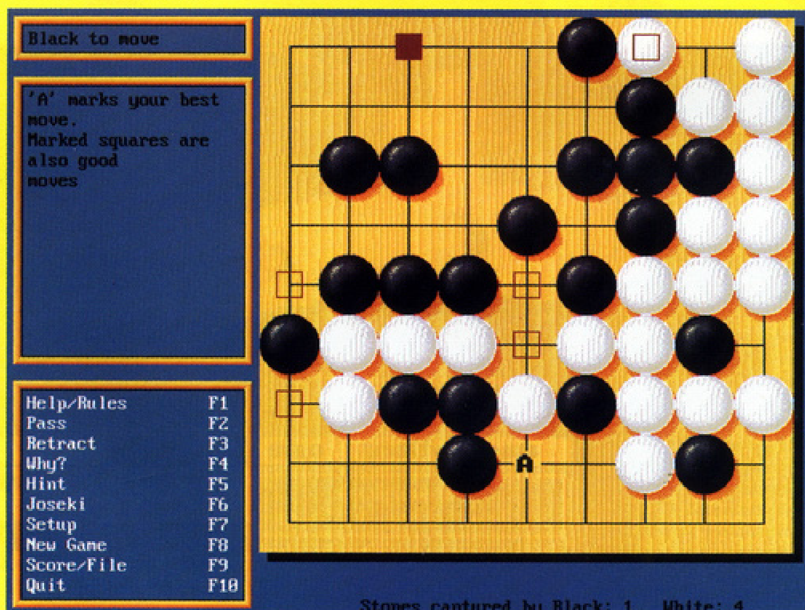
GIOCABILITA':
90%

VAL.GLOBALE:
90%

Questo programma della INFOGRAMES fa parte della COLLECTION CLASSIC ed è sicuramente quello riuscito meglio della serie: sia per la grafica usata, sia per l'interesse del gioco che deve soggiacere a poche e semplici regole, dove la differenza viene determinata dal quoziente d'intelligenza di ogni singolo giocatore. Peccato che il manuale sia in varie lingue escluso l'italiano.

GO è un antico gioco cinese, si pensa che risalga a più di 3000 anni fa. Un game molto facile da imparare, in pratita ci sono solo 9 regole, il resto è frutto dell'abilità di ogni singolo giocatore. Si gioca su una scacchiera quadrata, che può avere delle dimensioni che variano da un minimo di nove caselle, per lato, ad un massimo di 19. Scopo del gioco è prendere il controllo di alcuni punti basilari della scacchiera, per poi passare all'attacco e sconfiggere le armate dell'avversario, circondandole e, quindi, togliendole dalla scacchiera (che funge da campo dei combattimenti). GO, non è un semplice board game, ma un vero e proprio wargame, dove ogni pedina rappresenta una unità nemica. Scopo del gioco è catturare il maggior numero possibile di pedine avversarie, e conquistare così il controllo dei punti cardine della scacchiera. All'inizio del gioco, se uno dei contendenti è manifestamente inferiore (per capacità) rispetto all'avversario, vengono stabiliti dei punti di handicap, in pratica il giocatore più debole parte con un numero di pedine disposte sulla scacchiera uguale al valore dell'handicap. Ovvero: se un giocatore ha handicap 3 all'inizio può disporre tre pedine sui punti strategici della scacchiera, contro una dell'avversario.
Il programma contiene una opzione di tutor che permette di apprendere le varie regole con l'aiuto del computer.
In pratica GO è un lontano parente dell'Otello, dal quale differisce per la complessità, qui è possibile impostare grandi operazioni di accerchiamento e di strategia che nell'Otello sono impensabili.
Anche se le regole sono poche e relativamente semplici non pensate di poter imparare tutto rapidamente e, soprattutto, di battere subito il computer. Anche a livello 1 la macchina vince sempre, almeno i primi giorni, poi potrete (forse) iniziare a prendervi qualche sonora rivincita. Logicamente, più piccola è la scacchiera, meno complesso risulta il gioco, ed è meno facile perdere quando si è ormai convinti di avere la vittoria in tasca.
Una volta caricato il game sul disco fisso basta digitare GO per lanciare il programma. Ora si possono scegliere le varie opzioni che permettono di impostare le dimensioni della scacchiera e l'abilità dell'avversario, oltre al valore dell'handicap, come avviene in tutte le partite di golf.
Durante le varie fasi di gioco si può chiedere aiuto al computer, che darà dei consigli su quella che lui ritiene essere la migliore mossa possibile.
Con un 486 il gioco è veloce ed il PC impiega pochi secondi per rispondere, anche nelle situazioni più complesse.
Graficamente il programma è piacevole, la schermata raffigurante la scacchiera e le pedine è a 640 per 480 punti a 16 colori, classica risoluzione VGA.





SEGA

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO?

ELECTRONIC ARTS

PREZZO: LIT.: 139.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA e COMPUTER LAND

GRAFICA:
90%

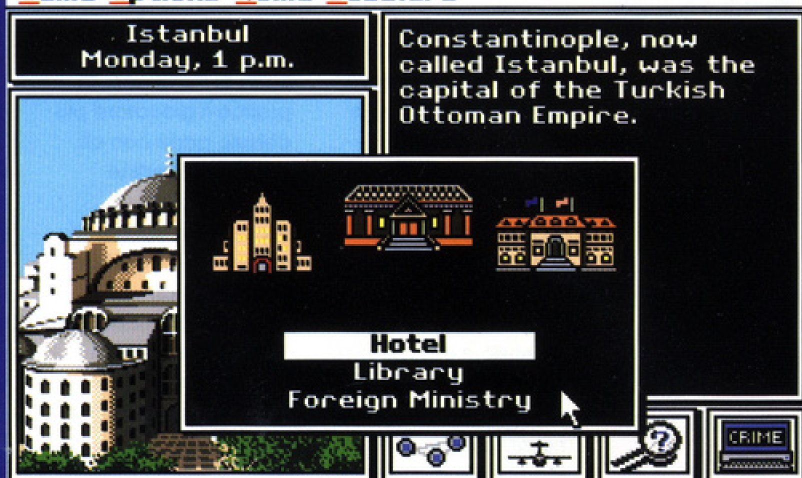
SONORO:
91%

GIOCABILITA':
99%

VAL. GLOBALE:
93,3%

Q/P = A

Sfiora di un pelo un bel YEP! l'attesissima conversione del primo episodio di Carmen San Diego per il Sega Megadrive; l'aspetto grafico infatti avrebbe potuto essere un tantino meglio, senza comunque nulla togliere ad un livello qualitativo decisamente soddisfacente che ricrea sul monitor in modo eccellente tutta la magia del più famoso detective-game targato Broderbund. Carmen San Diego è una anti-eroina del crimine organizzato che capeggia un nutrito team di ladri gentiluomini, da sempre a caccia di preziosi manufatti, reliquie e tesori d'ogni tipo, da sottrarre alle collezione, ai musei e, in generale, alle camere blindate di tutto il mondo. Scopo del gioco, vissuto nei panni di provetti investigatori (Peter Seller Docet!), sarà dunque quello di risolvere un centinaio di casi, raccogliendo prove, mettendosi sulle tracce dei presunti colpevoli e, infine, inviando i risultati delle nostre investigazioni alla centrale Interpol: in questo caso otterremo un mandato d'arresto che ci autorizzerà ad imprigionare i vari ricercati. Lo sviluppo delle indagini segue dunque due corsi prefissati: bisogna infatti interrogare i vari testimoni e suddividere le prove ottenute in base ad a) localizzazione dei vari nascondigli della banda di Carmen, b) identificazione (tramite database di indentikit - sempre richiamabile durante tutto il gioco) del colpevole in base ai connotati e alle sue note caratteristiche. Il tutto va eseguito in un certo limite di tempo prefissato, tenendo bene in mente che, per viaggiare da un capo all'altro del globo, interrogare gli archivi dell'Interpol e raccogliere indizi si sprecano ore, se non addirittura giorni interi. Al termine di ogni serie di casi felicemente risolti, otterremo promozioni di grado, cercando ovviamente di raggiungere la fine del game con il massimo punteggio e la qualifica di detective più alta. Giocare è molto semplice, basta utilizzare il joypad per selezionare la manciata di icone sempre presenti sullo schermo e leggere attentamente le finestre di testo che appaiono sullo schermo: se volete, anche in italiano!!!! Un rapporto qualità/prezzo decisamente imbattibile: compratelo al volo!!!







Carmen San Diego è un classico dei giochi d'esplorazione e di investigazione che, a grandissima richiesta, appare anche sugli schermi Sega a 16 Bit. Un grandioso e dettagliatissimo poliziesco che vi regalerà pre ed ore di intricatissime e frenetiche indagini, sulle tracce di un gang di ladri internazionali. Un vero e proprio best seller!





BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKETBALL

HUDSON SOFT

PREZZO: LIT. 139.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:
91%
SONORO:
85%
GIOCABILITA':
74%
VAL. GLOBALE:
83,3%
Q/P = B

La Hewson cede i diritti alla Hudson Soft (già famosa per centinaia di cartidge su PC Engine) che a sua volta sposa Nintendo per realizzare su Super NES lo stesso Future Basketball già visto ed odiato su Amiga e Atari ST. Di giochi sportivi per il Super Nintendo ce ne sono altri, migliori e più divertenti: se proprio vi piace il basket tuttavia...

Anno 2030, il basketball è diventato duro e cattivo (Rollerball non vi ricorda nulla?! E, ce risemooooo!!!!) ed i nuovi atleti hanno rinunciato all'eredità dei cestisti delle League '80 e '90, reimpostando totalmente una disciplina sportiva che ora si pratica con armature e palle d'acciaio. Nulla di nuovo dunque, potremo amministrare i nostri successi e reinvestirli nell'acquisto di nuovi giocatori, al fine di creare un team sempre più imbattibile. Sul campo, durante le partite, appaiono infatti i classici bonus come, monetine, power-up (che incrementano al massimo le capacità di un giocatore per circa cinque secondi), mine esplosive, seghe rotanti e missili a ricerca



soprattutto per voi scafati videogiocatori, ormai avvezzi a questo genere di trasposizioni futuristiche, anche perchè Bill Laimbeer's Combat Basketball altro non è che la conversione per Super NES del Future Basketball targato Hewson (apparso su Amiga e Atari ST qualche mese fa). All'inizio del game si imposta la durata di ogni tempo, da 3 a 30 minuti ciascuno, il livello di difficoltà (Beginner, Amateur, Advanced e Professional) e si sceglie se giocare immediatamente (contro il processore del Super NES od un amico in carne ed ossa) o iniziare un torneo completo. Un po' come accade in Speedball 2, anche con questa cartridge



automatica, che vanno chiaramente utilizzati ai danni della compagine avversaria. Durante ogni match tutto è lecito, urti, spintoni, botte e passaggi d'ogni tipo (senza pericolo di commettere falli - il "traveling" è abolito), amministrabili attraverso i tasti A e B del joypad e, chiaramente, la freccetta del puntatore. Se il vostro giocatore (quello cioè che controllate con il pad) non è in possesso di palla, potrà lanciarsi a placcare un'avversario o saltare in aria (con potenti retrorazzi) ed intercettare un passaggio. Dal momento in cui si entra in possesso della sfera, un timer di 30 secondi ci costringerà a tirare a canestro (a patto che la palla rimanga in mano allo stesso atleta): in caso contrario il team avversario otterrà automaticamente il controllo del gioco. Si possono salvare i progressi compiuti nel tabellone e nelle classifiche di qualsiasi League, grazie alla batteria tampone inserita nella cartuccia di Bill Laimbeer's Combat Basketball, per riprendere a giocare più avanti con la massima comodità. Il gameplay è ahimè sin troppo frenetico e dinamico, e lascia decisamente poco spazio all'immaginazione, alla creatività e soprattutto al divertimento di ogni giocatore. Si gioca più per intuito e per riflesso che per attento studio delle fasi di attacco/difesa, mentre la carica agonistica e di interesse scema notevolmente. Le animazioni poi non sono certo un gran che, visto che di Super NES si sta parlando, e si limitano a riproporre lo stesso scrolling omnidirezionale e le stesse farraginose animazioni che in molti avranno già imparato ad odiare su Amiga e Atari ST. Se, in definitiva, cercate un buon gioco sportivo su Super NES, comprate qualcos'altro!



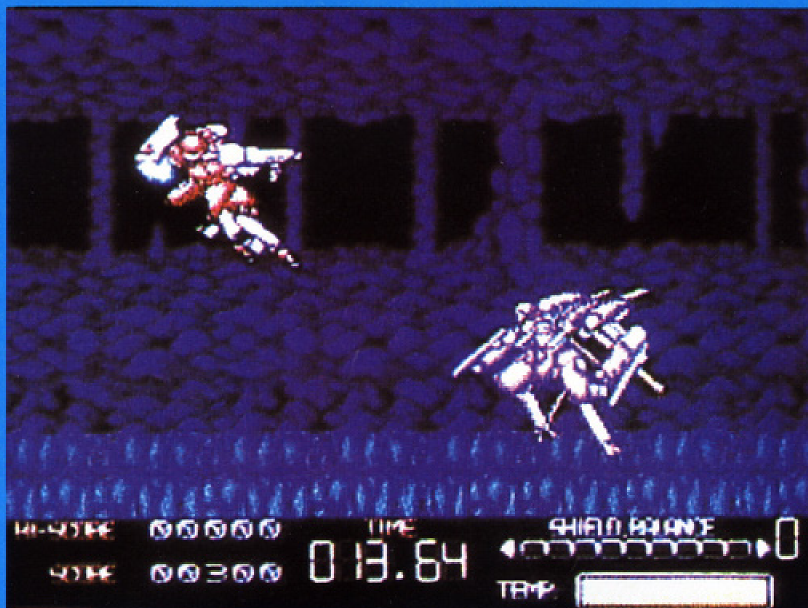
BROWNING

RIOT

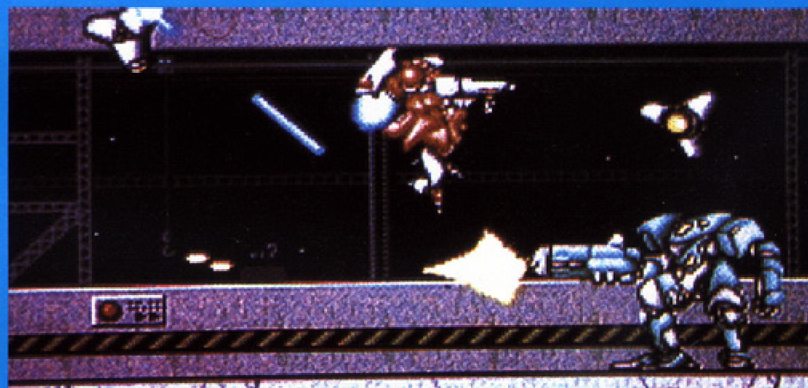
PREZZO: 139.000
USCITA:ADESSO
GRAFICA:
85%
SONORO:
87%
GIOCABILITA':
65%
VAL.GLOBALE:
74%

Q/P = C

Amaro in bocca per la precaria realizzazione tecnica di un action game gioco dove ottima grafica e stupendo sonoro risultano sprecati.Oltre a numerosi bug durante la fase di gioco, è onnipresente un fattore davvero curioso per l'Engine, ovvero un incredibile rallentamento con soli quattro sprite in contemporanea (se considerate che Spriggan viaggia alla velocità della luce anche quando il numero degli sprite è così alto da farli schizzar fuori dallo schermo...). Datemi retta: tenete da parte i sudati risparmi per comprarvi Gate of Thunder che è meglio, mooooolto meglio!!!



Generalmente la caratteristica comune alla stragrande maggioranza dei giochi per l'Engine e'un altissimo livello di giocabilita'e, di conseguenza, un gran livello di divertimento. Pare purtroppo che i programmatori della Riot se ne siano completamente dimenticati e quello che ne deriva altro non e'che un po'di buona grafica e buon sonoro accoppiati ad un'insulsa giocabilità. Browning viene allora caldamente consigliato ai masochisti o a chi si diverte a giocare a fresbee con i CD. Sea Square e'una gigantesca isola artificiale nel mezzo dell'Oceano Atlantico, un'immensa fortezza sotto il controllo di una misteriosa potenza militare. All'interno dell'isola è stata sviluppata la piu'grande arma di distruzione esistente per far valere una schiacciante



supremazia bellica su tutto il mondo. Le forze alleate hanno optato quindi per un'incursione armata ed hanno sviluppato il mobil-suit Browning al fine di distruggere per sempre Sea Square. Il modulo BR Browning altro non e' che un massiccio ed incavolato mech, clonato direttamente da una delle piu'famose serie animate giapponesi (nella fattispecie Kido Keisatsu Patlabor, con un pizzico di Choojiko Yousai Macross), il quale purtroppo non eccelle nè per armamento nè per campionario di mosse. La missione suicida che gli è stata assegnata si compone di sei livelli a scrolling orizzontale parallattico durante i quali ci si trova ad affrontare un discreto numero di biodroidi simili in tutto e per tutto al vostro beneamato mech. Se vi sembra di ravvisare una lieve somiglianza di gioco col pessimo Heavy Nova per Mega-CD, sappiate che non vi state sbagliando affatto, poichè, tolti due o tre insignificanti particolari (ergo la leggiadra donzella sotto la doccia), il succo è sempre lo stesso, pessimo senza cioè al cun dubbio!. La carica iniziale derivante dalla multipresentazione curata in ogni dettaglio va man mano sfumando, non appena ci si rende conto dell'ingiocabilità totale e dell'ignobile longevità degli stage (il primo può essere portato a termine tranquillamente in trenta-quaranta secondi, anche giocando bendati e legati alla sedia). Ottimo il sonoro metallico ed altrettanto il parlato, finalmente in inglese (o purtroppo? mah...). Buone anche le colonne sonore e, globalmente, la parte grafica.



LA SOLUZIONE DI STAR TREK THE 25TH ANNIVERSARY

BY PAOLO MAGNAGHI (BUSTU ARSIZZZI!!!)

AVVERTENZA!
Questa soluzione è stata sviluppata con una copia originale del programma. Se perciò possedete una versione piratata del gioco e non sapete come fare a raccogliere/ manipolare gli oggetti, nonchè come fare per localizzare i vari pianeti di destinazione (nella confezione originale c'è tanto di mappa su due pagine con tutti i nomi dei corpi celesti!), NON TELEFONATECI IN REDAZIONE CHIEDENDO ULTERIORI AIUTI. Per forza maggiore non ci sarà infatti possibile aiutarvi oltre, soprattutto se non possedete la mappa stellare del gioco. SIAMO INTESI?!

CONSIGLI GENERALI:
E' possibile che otteniate differenti punteggi al termine di ogni missione, relativamente alle azioni svolte per procedere nel gioco. Ciò è relativo anche alle risposte date ai personaggi che si incontrano, a seconda del tipo di comportamento, aggressivo, amichevole, distaccato, ecc., che adotterete. Se perciò, oltre alla nostra soluzione volete sperimentare, rigiocare e riprovare differenti esplorazioni e dialoghi, siete liberissimi di farlo: seguendo comunque la nostra traccia potrete cercare di incrementare a piacere il vostro punteggio.

LA SOLUZIONE

1) DEMON WORLD

Dopo il combattimento arcade, selezionate la Navigation (la mappa stellare) e impostate come destinazione Pollux V. Qui giunti entrate in orbita attorno al pianeta. Teletrasportatevi sulla superficie di Pollux V, assicurandovi di aver precedentemente abbassato gli scudi energetici (che avrete utilizzato durante il combattimento). Su Pollux V parlate con il tizio della prima schermata e poi andate verso il sentiero a Nord. Quando appariranno i Klingon sparate a tutti e tre con qualsiasi tipo di phaser (Rossi o Verdi) e non preoccupatevi se, durante il combattimento, uno dei vostri personaggi verrà colpito; i Klingon utilizzano infatti solo i phaser Verdi (quelli che stordiscono solo per pochi minuti). Una volta stesi gli avversari raccogliete la mano di un Klingon che sarà caduta nell'angoletto inferiore destro dello schermo. Si tratta di un piccolo ammasso di pixel rosa particolarmente difficile da scorgere - cliccate a caso su quest'area se non riuscite a vederlo! Andate poi verso l'entrata della caverna (a Nord) e prendete le bacche (Berries) sulla destra della grotta. Tornate poi al villaggio, dirigendovi due volte a sud, ed entrate nella porta del primo edificio sulla destra (quello più grande, dove si trovano gli ammalati ed i feriti). Usate Bones (l'ufficiale con la divisa rossa) sul tizio contuso e poi le bacche sul personaggio che si trova in fondo a sinistra. Uscite dall'edificio ed entrate nell'altro, dove si trova il laboratorio. Utilizzate le bacche sullo stesso tizio di prima e poi usate sempre le bacche sull'Ardak-4 (la macchina in alto a sinistra). Usate poi la mano del Klingon sul personaggio di prima e poi sul banco di lavoro che si trova al centro dello schermo. Usate poi la teca di vetro (assicurandovi di NON utilizzarci su nessun oggetto!) per aprirla e, dopo aver dialogato con il personaggio (chiedendogli informazioni di vario genere sulla sua raccolta di oggetti strani) prendete il Twisted Metal (l'oggetto in fondo a destra) e lo Skull (il teschio in fondo a sinistra). Utilizzate il computer e poi lasciate l'edificio. Entrate nell'altro ed utilizzate l'Hypoditoxin sul tizio ferito. Andatevene e tornate all'interno della caverna (Nord, Nord, Nord) fino ad arrivare alla schermata della porta bloccata dai pietroni. Salvate il gioco, selezionate i phaser Rossi e poi sparate alle rocce, colpendole dall'alto verso il basso. Una volta liberata la porta d'ingresso, utilizzate Bones sul personaggio ferito che avrete scoperto sotto le rocce. Utilizzate quindi la mano del Klingon sul pannello di apertura della porta a destra ed entrate nella stanza successiva. Utilizzate quindi il pannello colorato posto subito sotto al diagramma delle tre sfere colorate ed impostate le tre levette, gialla, rossa e blu, appena sotto alla metà dell'intera area di escursione degli interruttori. Dovrete posizionarle in modo tale da far rimanere accesa una sola sbarretta luminosa per ciascuna levetta colorata. A questo punto apparirà una cabina con un alieno a bordo: date a quest'ultimo la chiave (Skull) e avrete terminato la prima missione.

2) HIJACKED

Sulla mappa di navigazione impostate Beta Myamid come destinazione. Dopo il combattimento arcade entrate in orbita e comunicate con l'astronave dirottata dai pirati (selezionando Uhura e poi il comando Hail Ship). Parlate con Spock ed interrogate il computer di bordo sulla Masada (l'astronave in questione cioè), annotandovi su un pezzetto di carta il codice di disattivazione degli scudi (293391-197736-3829). Comunicate nuovamente con la Masada (senza parlare con i pirati), ma questa volta inviate il suddetto codice (Override Code) per abbassarne gli scudi. Disattivate anche quelli dell'Enterprise e poi teletrasportatevi a bordo dell'astronave dirottata. Utilizzate Bones sul tizio ferito a lato dello schermo ed esplorate il compartimento che quest'ultimo aprirà per raccogliere il Transmogrifier. Andate ad Est e raccogliete gli oggetti in basso a destra del corridoio della nave (Welder e Scraps Of Metal). Utilizzate poi i phaser Rossi sul Welder (cliccate sull'icona Use - la pallina in mano - poi sull'inventario, poi sui phaser, sull'inventario ancora e poi sul Welder). Utilizzate poi il Welder sugli Scraps Of Metal (i bastoncini di metallo che avrete in inventario) ed infine utilizzate il risultato del vostro lavoro (il Comb

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

Bit, una specie di forchettina ottenuta dalla combinazione dei Welder con gli Scraps Of Metal) con il Transmogrifier. Entrate poi nella porticina a destra del corridoio e preparatevi a colpire due pirati con i phaser Rossi (occhio, i pirati non si limitano a stordire, uccidono!!). Utilizzate poi Spock (o Bones) con i cavi posti sotto al pannello della porta e prendete questi ultimi. Utilizzate quindi il pannello e poi prendete la bomba. A questo punto potrete seguire due strade: a) utilizzare il Welder sul campo di forza che blocca la porta in fondo al corridoio (quella che conduce cioè al ponte della Masada), b) riparare la console dei trasportatori e trasferirvi sul ponte della nave dove, in entrambi i casi dovrete immediatamente parlare con il capo dei pirati, costringendolo ad arrendersi. Per la prima soluzione dovrete utilizzare il Welder a circa un centimetro da terra e a mezzo centimetro dalla porta del ponte, verso sinistra; se non trovate la posizione giusta continuate a riprovarci, è un po' come la storia della manina del Klingon! Per la seconda ipotesi, tornate alla stanza dei trasportatori, utilizzate il Transmogrifier modificato (collegato cioè alla "forchettina" di prima) con la console e poi usate il lungo rotolo di filo rosso sempre con i comandi dei trasportatori. Dirigetevi sulla pedana di teletrasporto e raggiungete così il ponte della Masada. Parlate immediatamente al capo dei pirati (quello seduto al centro) e ditegli di arrendersi. Finita!

3) LOVE'S LABOR JEOPARDIZED

Selezionate come pianeta di destinazione Ark-7. Dopo il combattimento teletrasportatevi sull'astronave. Andate ad est (porta rossa) ed utilizzate la Freezer Unit. Prendete la coltura dei virus (Oroborus Virus Culture) e andate a Nord (porta centrale dello schermo). Prendete la chiave inglese (Wrench) ed utilizzate il pannello rosso (Red Panel) sulla destra. Usate poi la Wrench sulla griglia di ventilazione (Vent). Usate la Wrench sull'Engineering Access Panel (il pannello in fondo a sinistra dello schermo) e prendete l'Insulation (si tratta della polvere colorata che fuoriesce dallo sportello aperto - ve le ritroverete poi in inventario come tre fili colorati, uguali a quelli della prima missione). Andate a Sud ed utilizzate l'Insulation sul distillatore (Distillator). In questo modo otterrete del Polyberylcarbonate. Attraversate le porte rosse in alto a sinistra dello schermo e poi utilizzate l'armadietto (Cabinet). Prendete l'Antigrav Unit; usate la chiave inglese (Wrench) per aprire il gas (Gas Feed - dovrete sfruttare le manopole in cima alle bombole di O2 e H2 - utilizzate la chiave inglese una volta). Utilizzate quindi il Synthesizer (quell'apparecchietto inserito nel muro al centro dello schermo - dovrete cliccare sul piccolo pannello sopra agli sportellini rossi) e prendete la bottiglia d'acqua. Utilizzate il Polyberylcarbonate sul Synthesizer (sullo stesso punto cioè dove avrete raccolto la bottiglia d'acqua). Usate nuovamente il Synthesizer e prendete il gas TLTDH. Andate ad Est e poi a Nord. Usate la chiave inglese sulla bombola di N2. Utilizzate poi l'Antigrav Unit sulla bombola di N2 e prendete quest'ultima. Andate a Sud e poi ad Ovest (attraversando la porta rossa). Usate la chiave inglese sulle bocchette d'aggancio in alto (per arrestare il flusso del gas). Impiegate l'Antigrav Unit per prendere la bombola di O2. Utilizzate poi la bombola di N2 al posto di quella dell'ossigeno appena rimossa. Utilizzate la chiave inglese per riaprire il flusso di gas. Usate il Synthesizer e prendete la bottiglia di ammoniaca. Andate a Est, utilizzate la bottiglietta d'ammoniaca (quella grigio-blu) sul beccuccio. Usate poi i campioni di virus (Virus Sample) nell'alloggiamento previsto (nella stessa macchinetta a cui avrete collegato l'ammoniaca) e poi impiegate l'ufficiale Mc Coy sulla strumentazione. Prendete l'antidoto (Oroborus Cure Sample) e andate ad Ovest. Utilizzate la Cure sul Synthesizer e poi usate quest'ultimo. Prendete la siringa (Hypo Syringe)) ed utilizzatela su Spock. Andate a Est, poi a Nord, aprite la grata di ventilazione (Open Vent) e poi utilizzate il gas TLTDH sulla Vent. Andate a Sud e scendete al piano inferiore utilizzando la scaletta gialla. Usate la siringa (Hypo) sui Romulani e poi utilizzate la bottiglietta d'acqua sugli stessi. Andate a Nord e slegate i prigionieri umani (Use Humans). Usate la siringa sul soldato Romulano e poi parlategli. Avrete terminato anche questa missione.

4) ANOTHER FINE MESS

Selezionate come pianeta di destinazione Harlequin. Dopo il combattimento (stanno diventando sempre più impegnativi, vero? Purtroppo non ci sono cheat mode per la sezione arcade!!!) ritornate nella mappa stellare e selezionate Harrapa. Teletrasportatevi sulla nave (assicuratevi sempre di aver prima disinserito gli scudi dell'Enterprise). Prendete la lente (cliccate sul materiale ai piedi di Mudd, subito a destra delle due sferette), il Degrimer ed il Dodecagon (quella specie di cannocchiale e la piccola sferetta gialla che si trovano nelle cassette con gli oggetti bianchi e gialli). Utilizzate la lente sul Degrimer. Andate a Nord. A sinistra dello schermo c'è un pannello con dei triangolini. Utilizzate Spock sui triangoli blu. Utilizzate sempre Spock sul triangolo viola. Ci sono due porte sulla parete in fondo allo schermo: sulla destra (visibile chiaramente) e sulla sinistra (guardate dietro all'ammasso di powerbooster). Attraversate la porta di destra per arrivare nell'infermeria (Sick Bay). Andate a Nord (non ritornate però nell'armeria - Weapons Rooms) ed utilizzate il Control Panel. Prendete il Repair Tool (a destra della sedia di destra). Scendete, ma assicuratevi di cliccare sulla sezione sinistra dello schermo (onde evitare di ritornare nella Sick Bay). Utilizzate Spock sul grosso Dodecagon che si trova al centro della stanza. Usate il Tricorder sulla sfera; utilizzate nuovamente Spock sulla sfera e poi impiegate il piccio dodecagon (che avrete in inventario dall'inizio della missione) su quello più grande nella stanza. Andate a Nord ed utilizzate il Control Panel (potrete avere accesso agli schermi Communication e View - usateli tutti e due con la prima frase di Kirk). Non teletrasportatevi sull'Enterprise, non è

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

ancora il momento! Utilizzate Spock sul Control Panel (avrete accesso ai Sensors, Navigation ed Engineering - utilizzateli tutti con la prima frase di Spock). Andate poi a destra ed utilizzate Spock su Mudd. Prendete la fiala (Green Capsule - nella Main Monitoring Station, si tratta di quel quadratino verde al centro della colonna colorata in mezzo allo schermo) ed utilizzatela sulla Monitoring Station (la stessa colonna colorata di prima). Utilizzate l'ufficiale Bones su Mudd e andate a Nord. Utilizzate il pannello (Communications) e dite a Scotty di trasportarvi sull'Enterprise. La quarta missione è ormai storia!

5) THE FEATHERED SERPENT

Dallo schermo di navigazione selezionate Digifal. Dopo aver parlato con i Klingons (frasi 2-1 / se combattete arriveranno degli incrociatori, siete avvertiti!), entrate in orbita (il tasto O, ricordate?!). Parlate con Spock e teletrasportatevi sul pianeta. Parlate con l'uomo che incontrerete e verrete trasferiti in una fossa. Prendete le rocce ed usatele sulla tana del serpente. Prendete il rettile e poi usate le rocce sulla pianta rampicante che non riuscite a raggiungere (lanciate cioè per due volte la roccia che avrete in inventario contro le liane, al centro dello schermo, per farle srotolare e scendere alla vostra altezza). Andate ad Ovest di due schermi e parlate con il tizio (anche se non vi servirà a nulla). Usate le rocce sull'uomo (per due volte) e prendete la spada. Andate ad Ovest e poi a Nord. Utilizzate la spada sulla pianta alla base del tronco. Utilizzate la pianta sulla creatura della palude; passate oltre al tronco (cliccando semplicemente all'impazzata sul lato sinistro dello schermo fino a quando non azzeccherete il punto giusto! Più o meno si trova subito sutto al globo giallo sulla sinistra) e andate ad Ovest. Utilizzate la spada sul Dilithium (il cristallo rosso al centro dello schermo). Andate ad Ovest e potrete dialogare con Quetz; vi trasporterete infine sull'Enterprise. A questo punto le tre navi Klingon vi intercetteranno. Fate molta attenzione a non offendere il nemico (usate le frasi 1-1), altrimenti vi dovrete impegnare in un combattimento particolarmente difficile dal quale non uscireste vivi (provare per credere!). A questo punto Quetz ed il vostro manipolo di eroi sosterranno una specie di processo. Dopo esservi teletrasportati nell'aula del tribunale, utilizzate il simbolo al centro dello schermo. Potrete così parlare a Vlict. Intervenite a suo supporto per richiedere un processo per un guerriero (Warrior's Trial - frasi 1-1). Dovrete perciò sostenere un test di vita o morte (Test Of Life). Verrete trasportati in una stanza dove dovrete prendere il Wooden Beam (un bastone di legno); utilizzate poi i phaser Rossi per liquefare alcune rocce per terra (cliccate al suolo ai piedi del vostro gruppo di personaggi). Utilizzate il bastone di legno sul pavimento incandescente (nell'anglino in basso a destra) e poi ancora il bastone di legno (ora rinforzatosi dopo l'esposizione al calore) sulla strana entità (la serie di scariche elettriche che vi bloccano l'accesso alla porta sulla sinistra). Utilizzate il Tricorder sul pannello della porta. Utilizzate il vostro trasmettitore (frasi 2-1) e poi usate Spock sul pannello. Andate ad Ovest e prendete le tre gemme verdi. Utilizzate le tre gemme sul piedistallo a sinistra (mettetele negli speciali alloggiamenti) ed entrate nella luce a destra dello schermo. Una voce inizierà a parlare, giudicando il malvagio Klingon, e voi dovrete scegliere le risposte 1-2, anche se si otterrà lo stesso risultato anche con le altre. L'entità trasporterà via Vlict e voi ritornerete automaticamente sull'Enterprise, terminando anche questa missione.

6) THAT OLD DEVIL MOON

Andate nella schermata di navigazione e selezionate Alpha Proxima. Una volta arrivati a destinazione entrate in orbita. Teletrasportatevi sul pianeta e prendete una roccia (cliccando in mezzo allo schermo, sotto alla porta). Avvicinatevi alla porta ed utilizzate Spock sul pannello relativo. Inserite il codice 10200 e dirigetevi nella stanza successiva. Utilizzate il computer sulla sinistra e poi impiegate Spock sul pannello della porta (si tratta di quella striscia verticale di quadratini colorati sulla destra). Inserite il codice 122 e poi andate a Nord. Utilizzate il Tricorder sul pannello della porta in alto allo schermo e poi andate a Est. Utilizzate la scatola (box) e prendete i cavi (Wires). Utilizzate Spock sui controlli del trapano laser e scegliete il valore 01 e poi, utilizzando nuovamente il trapano, il valore 10. Ora utilizzate il Tricorder sulla scalfittura prodotta dal laser sulla parete rocciosa a destra dello schermo, usate le rocce gialle (dall'inventario) sulla stessa scalfittura e poi riutilizzate Spock sui comandi del trapano, impostando questa volta il valore 100. Utilizzate le rocce sul solco scavato dal trapano. Usate Spock sui controlli e selezionate 10 (se non funziona, provate il valore 100). Prendete la tessera magnetica (Keycard) che il trapano avrà prodotto dalla rocce e andate a Ovest. Utilizzate la Keycard sul pannello e andate a Nord. Utilizzate Spock sul computer a sinistra. Usate ancora Spock sul computer a destra. Utilizzate i cavi (Wires) sul computer di destra e poi utilizzate nuovamente l'elaboratore sulla sinistra. Ora di missione ve ne manca soltanto una!!!

7) VENGEANCE

Giunti in prossimità della Republic, dite ad Uhura di non inviare ancora nulla sull'astronave (frase 2). Teletrasportatevi invece a bordo ed utilizzate Spock sui Data-Banks. Usate poi Spock sul diario di bordo (Captain's Log) e andate a Sud. Usate l'ufficiale Mc Coy sulla donna e parlate con questa. Utilizzate il vostro trasmettitore e ritrasferitevi a bordo dell'Enterprise. A questo punto dovrete inseguire un'astronave esattamente clonata dall'Enterprise. Distruggetela così come tutte le altre navi al suo seguito. I combattimenti finali vi richiederanno moltissima abilità per riuscire a terminare felicemente questo gioco.

Sappiate dunque che, dopo questa serie di scontri, il Comandante Kirk ed il suo fedele equipaggio verranno ricoperti di onori e di gloria per aver portato a termine le sette, complicatissime missioni. Se sarete abbastanza in gamba con phaser e siluri fotonici riuscirete perciò a vedere l'agognata The End!!!

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

LA SOLUZIONE DI KNIGHTMARE

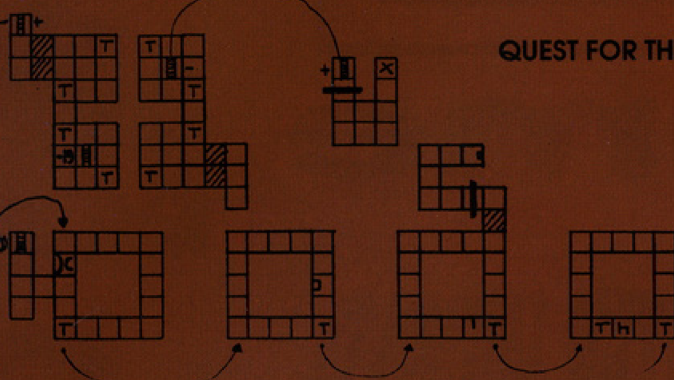
QUEST FOR THE CROWN OF GLORY



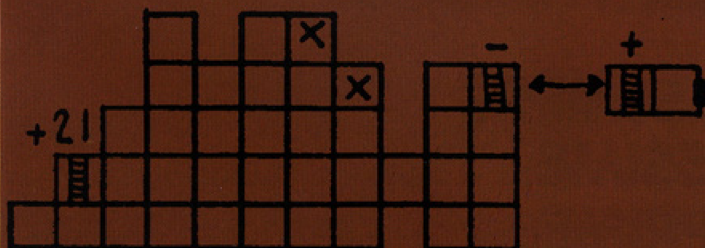
LA PAGINA DELL'AVVENTURA



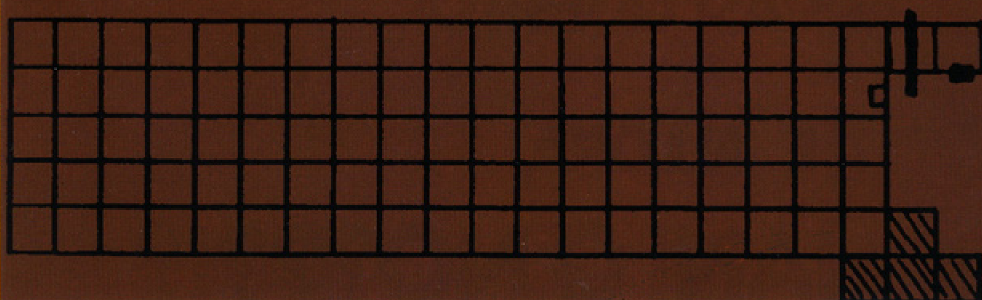
C = HUNT FOR A SWITCH



QUEST FOR THE CROWN OF GLORY



QUEST FOR THE CROWN OF GLORY
LIVELLO FINALE









ATARI



LYNX

PC Engine

GAME BOY

game

MS-DOS



& COMPUTER WORLD



E' L'UNICO QUINDICINALE SCRITTO INTERAMENTE DA GIORNALISTI ITALIANI

VI OFFRE SEMPRE
TANTISSIME
ANTEPRIME
RECENSIONI ESCLUSIVE
SOLUZIONI E TRUCCHI

E INOLTRE I NOSTRI ESPERTI SONO SEMPRE A VOSTRA DISPOSIZIONE PER RISOLVERE QUALSIASI QUESITO!

... E ALLORA,

SIETE ITALIANI O NO???!?